Der offizielle Nintendo Spieleberater
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
Nintendo®
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
VOLLER TIPS UND TRICKS FÜR DAS PHANTASTISCHE ABENTEUER AUF DEM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Inhalt

SAGEN UND LEGENDEN 2

DIE AUSRÜSTUNG 9

ZWEI WELTEN 17

LINK IN AKTION 24

DAS ABENTEUER 25

DIE HERZEN 109

STICHWORTVERZEICHNIS .. 112

Der Spieleberater „The Legend of Zelda – A Link to the Past" hilft Euch, die schwierigsten Situationen leichter zu bewältigen. Tips und Tricks, verpackt in eine spannende Geschichte, beantworten die wichtigsten Fragen zu diesem einmaligen Videospiel. Wollt Ihr nur eine ganz bestimmte Information und wollt Euch nicht die Spannung nehmen, dann schaut im Stichwortverzeichnis unter dem entsprechenden Stichwort nach. Ihr werdet sehen: Dieser Spieleberater hilft Euch über die höchsten Hürden hinweg. Viel Spaß mit diesem faszinierenden und spannenden Abenteuer und beim Lesen!

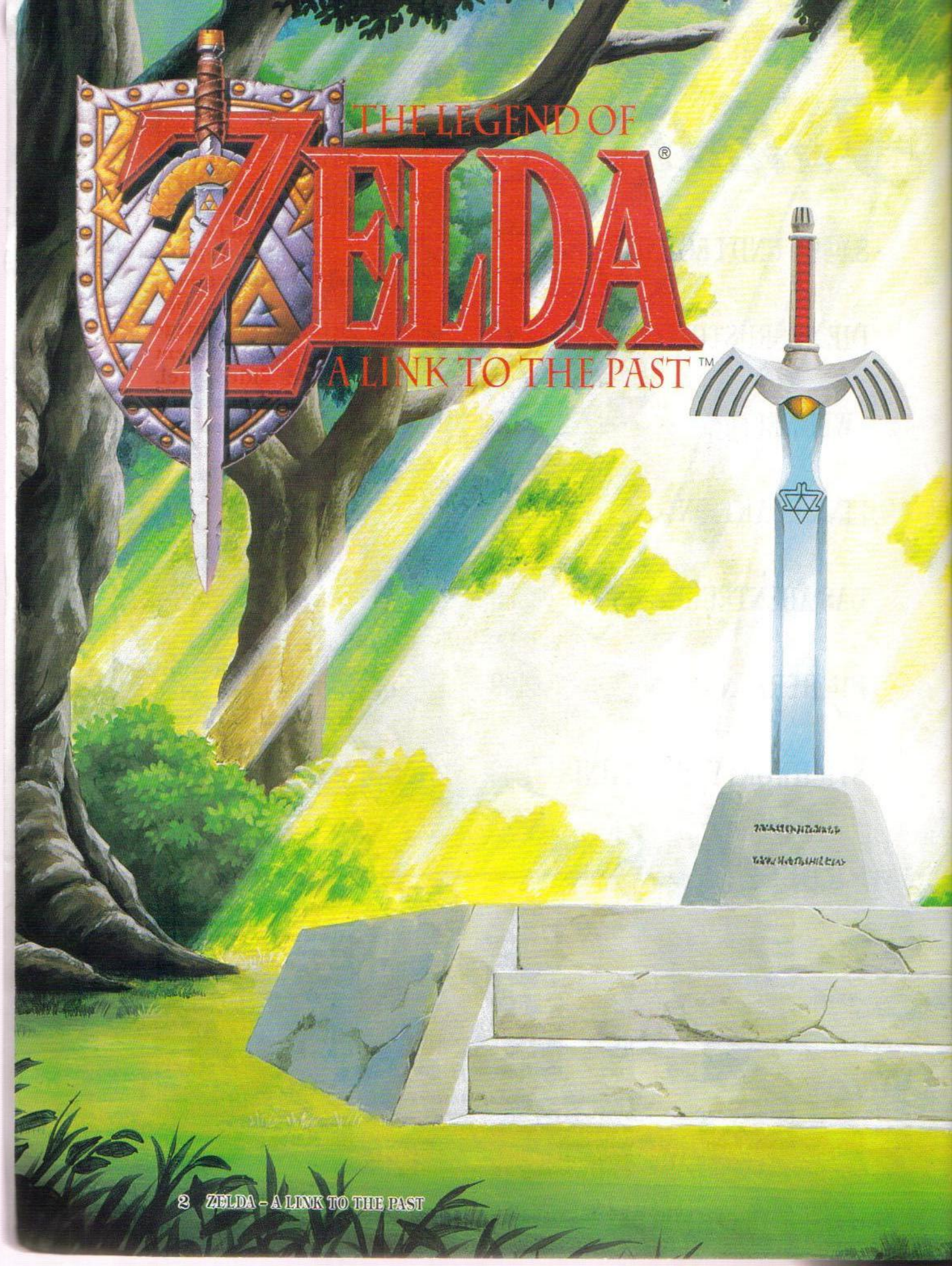
IMPRESSUM

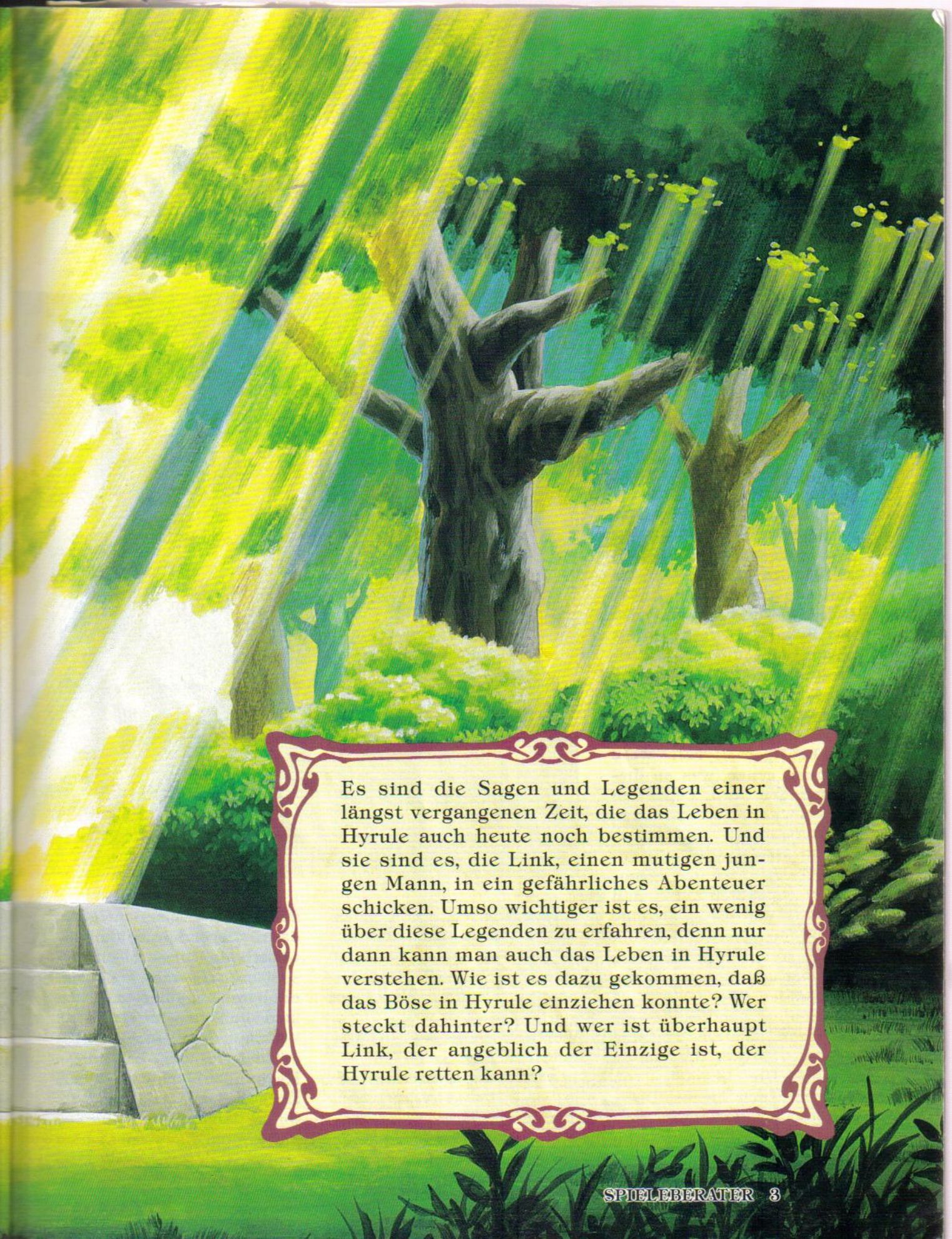
Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Ron Lakos
Redaktionsleitung:	Susanne Pohlmann
Redaktion:	Marcus Menold
	Claude M. Moyse
	Andreas G. Kämmerer
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Projektleitung:	Rié Ishii (national)
	Atsuko Matsumoto (international)
Chef-Producer:	Yukio Yamashita
Producer:	Izumi Takada
Art Direktor:	Seiji Sato
Konzept & Design:	Yasushi Nakajima
	Noboru Umeoka
	(Work House Co., Ltd.)
Titel-Illustration:	Griffes Advertising, USA
Titel:	FCB Publicis, Frankfurt
Layout:	Hiroshi Ohashi
Illustrationen:	Shuji Imai
	Matsunori Iwamoto
	Makikazu Omori
	Toshisada Nobuhara
	Kenji Murata
	Hiroshi Aizawa
	Ken-show
	Yuji Honma
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Der Spieleberater „The Legend of Zelda – A Link to the Past" wird von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1993 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Spieleberater „The Legend of Zelda – A Link to the Past" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Art Nr. 8008002
Preis 24,80 DM (unverb. Preisempfehlung)

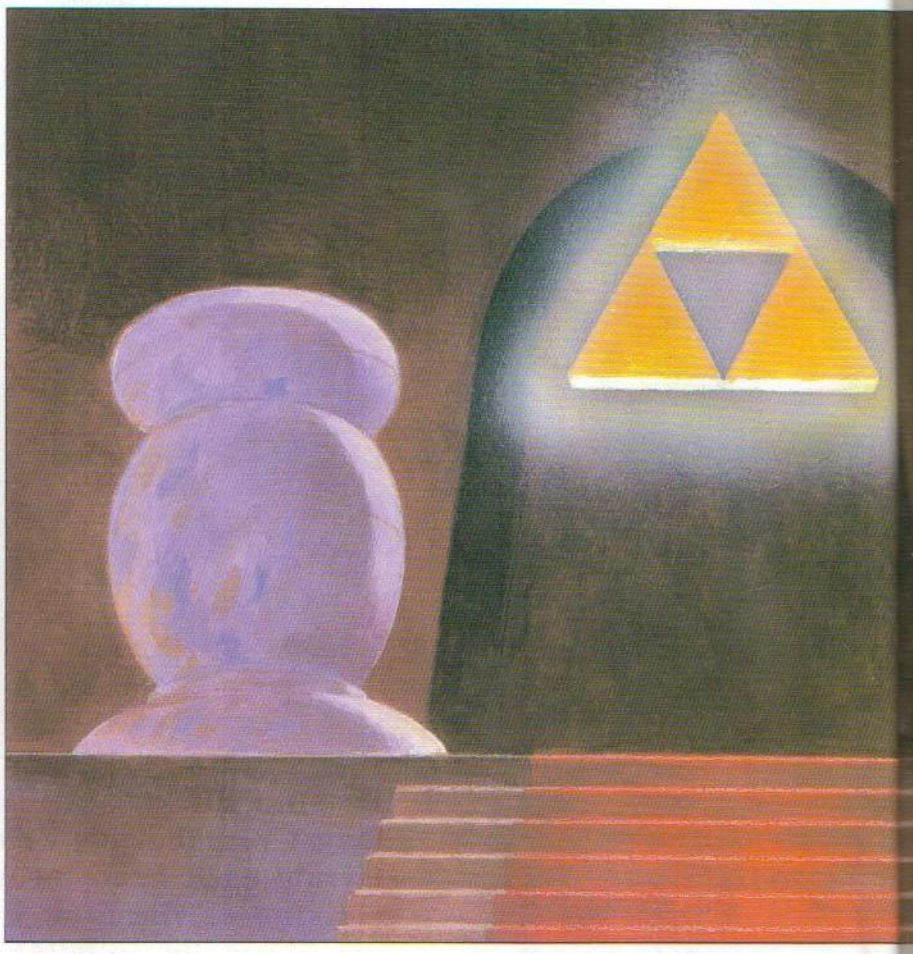

THE LEGEND OF
ZELDA®
A LINK TO THE PAST™



Es sind die Sagen und Legenden einer längst vergangenen Zeit, die das Leben in Hyrule auch heute noch bestimmen. Und sie sind es, die Link, einen mutigen jungen Mann, in ein gefährliches Abenteuer schicken. Umso wichtiger ist es, ein wenig über diese Legenden zu erfahren, denn nur dann kann man auch das Leben in Hyrule verstehen. Wie ist es dazu gekommen, daß das Böse in Hyrule einziehen konnte? Wer steckt dahinter? Und wer ist überhaupt Link, der angeblich der Einzige ist, der Hyrule retten kann?

Sagen & Legenden

Goldene Macht



Die Geschichte des Abenteuers, in das ein tapferer junger Mann namens Link ganz unverhofft hineingerät, beginnt eigentlich schon vor vielen tausend Jahren. Es ist die Geschichte der Goldenen Macht, die das Volk der Hylia „Triforce" nannte.

Dieses alte, fast ausgestorbene Volk hinterließ eine große Anzahl von Schriftrollen, die vom Leben und von den Geheimnissen der Hylianer Kunde geben. Doch die hylianischen Schriftzeichen sind schwer zu entziffern und so waren es vor allem die Erzählungen der Alten, die sich von Generation zu Generation überlieferten. Im heutigen Hyrule weiß niemand genau, was an diesen Sagen und Legenden noch Wahrheit und was Dichtung ist.

Die meisten Bewohner Hyrules aber glaubten den Legenden. Sie glaubten daran, daß es die Götter waren, die eine Welt für ihr auserwähltes Volk der Hylia schufen, in der Kraft, Weisheit und Mut das Leben bestimmten. Sie nannten es das Goldene Land.

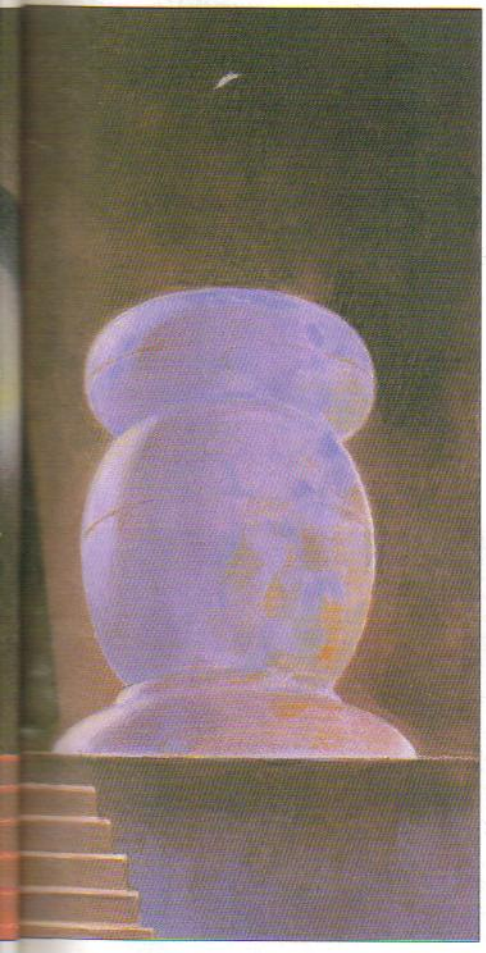
Doch vor allem eine Legende faszinierte die, die davon hörten: Die Legende von der Goldenen Macht. Diese Macht, direkt von den Göttern im Goldenen Land zurückgelassen, erfülle jeden Wunsch desjenigen, der sie in den Händen halte. Egal ob dieser Wunsch gut oder böse sei, mildtätig oder habgierig.

Wörtlich heißt es in den Schriftrollen:

In einem Reiche fern von hier,
in dem der Himmel leuchtet golden,
dort läßt die Goldene Macht
sterbliche Träume wahr werden.

So wunderte es niemanden, daß die Legenden ebenfalls erzählten, daß diese Macht besonders gut versteckt sei, damit nur die Kräftigsten, Mutigsten und Weisesten sie finden können. Viele machten sich auf in das Goldene Land, diese Macht aller Mächte zu finden. Doch wer immer sich auf die Suche begab, sah sein Zuhause niemals wieder, denn

Das Böse siegt...

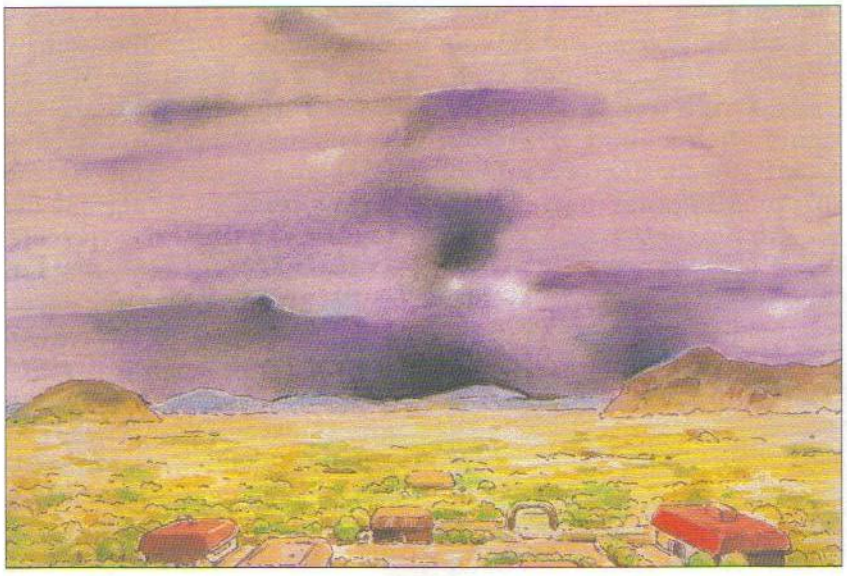


es gab kein Zurück. Auch Ganondorff, der berüchtigte Anführer einer Gaunerbande, ließ alle Warnungen ungehört verhallen und begab sich mit seinen treuesten Vasallen auf eine abenteuerliche Suche. Und er fand die Goldene Macht. Damit erfüllte er sich seinen größten Wunsch: Er wollte der uneingeschränkte Herrscher seiner eigenen Welt werden.

Ganondorffs Wunsch wurde ihm erfüllt und das ehemals so friedlich beschauliche Goldene Land wurde zu einer unheimlichen und düsteren Schattenwelt. Hier herrschten fortan Mißgunst und Zwietracht, Bosheit und Arglist. Auch Ganondorff veränderte sich in dieser unheilvollen Umgebung und wurde noch böser als je zuvor – aus dem Glücksritter und Taugenichts wurde der bösartige Ganon! Etwas hatte sich im Goldenen Land verändert, das spürten auch schon sehr bald die Bewohner im benachbarten Hyrule. Durch das Tor, das beide Welten miteinander verband, wehte ein eisiger, unheilverkündender Wind, der sich über das friedliche Hyrule zu legen drohte. Der König von Hyrule reagierte sofort und rief die sieben Weisen des Landes zu sich. Was konnte man gegen das Unheil tun, das aus dem Tor nach Hyrule strömte? Nach kurzer Beratung stand der Entschluß der Weisen fest: Man würde das Tor zwischen den Welten für ewig versiegeln. Dieses magische Siegel sollte das Böse für immer von Hyrule fernhalten. Der König bat die tapferen Ritter von Hyrule, allesamt Mitglieder einer Familie und bekannt für ihren Mut und ihre Kraft, die sieben Weisen bei ihrem schwierigen Vorhaben so gut es ging zu unterstützen. Ohne Rücksicht auf die eigenen Verluste stellten sie sich dem Bösen entgegen und gaben so den Weisen die Zeit, die diese brauchten, um das magische Siegel zu erschaffen. Für immer und ewig sollte dieses Siegel das Böse aus Hyrule fernhalten.

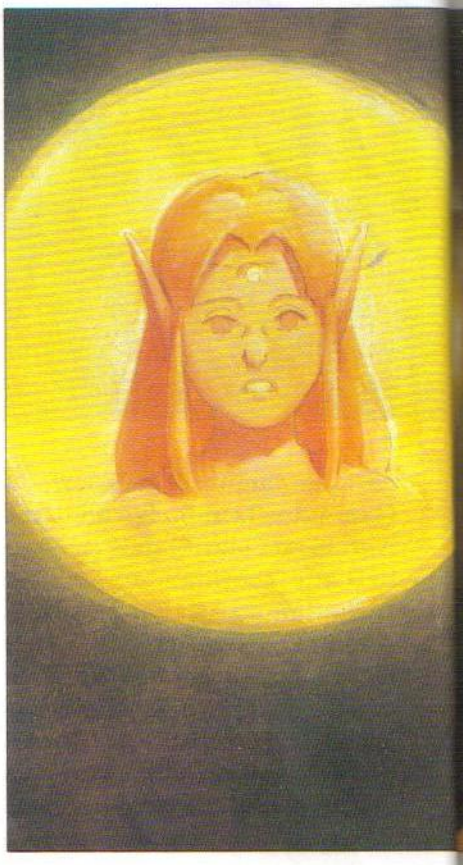
Frieden kehrte wieder in das kleine Königreich ein. Die Bewohner lebten glücklich und zufrieden viele Jahrhunderte. Nur noch die alten Hyruler kannten die überlieferten Erzählungen, wußten von dem Siegel und seiner Bewandtnis.

Das Siegel scheint zu brechen



Es dauerte nicht einmal eine Generation, bis der Schrecken des Bösen aus den Gedanken der Hyruler verbannt war. Der Alltag regierte wieder in Hyrule. Die Bauern bestellten ihre Felder, die Händler zogen von Haus zu Haus. Die Kinder wuchsen in einer friedlichen Umgebung auf und spielten unbeschwert die Spiele der Jugend. Jahrhunderte gingen ins Land, ohne daß etwas Außergewöhnliches geschehen wäre. Zumindest gibt es aus dieser Zeit keine überlieferten Erzählungen. Doch wie trügerisch dieser Frieden sein sollte, stellte sich vor wenigen Jahren heraus.

Niemand kann sagen, wann genau der Schrecken wieder in Hyrule einzog. Langsam, leise und schleichend drängte er sich in das Leben der Hyruler. Zunächst scheinbar harmlos, doch immer stärker werdend, begann der eiskalte Wind des Bösen aus dem ehemals Goldenen Land heraus zu strömen. Immer mehr Bewohner klagten über ein unheimliches Unwohlsein, gegen das kein Heilkundiger ein Mittel kannte. Beunruhigt rief der König von Hyrule seine Ratgeber zu sich. Niemand wußte, was zu tun sei. Das Siegel am Tor zum Goldenen Land wurde geprüft, doch es schien intakt. Eines Tages tauchte ein faszinierender, geheimnisvoller Zauberer namens Agahnim in Hyrule auf. Er vertrieb den kalten Wind und gewann so das Vertrauen des Königs. Bald hörte er nur noch auf Agahnims Rat. Diejenigen, die den König noch von früher kannten, behaupten, er sei nicht mehr er selbst und stehe unter einem magischen Bann. Doch damit nicht genug. Seit Agahnim im Burgturm seine Residenz errichtet hat, geschehen noch mehr unheimliche Dinge. Nicht nur, daß sich immer mehr Hyruler merkwürdig benehmen, auch verschwinden immer wieder junge Mädchen spurlos. Alle sechs Mädchen, die bislang verschwunden sind, haben eines gemeinsam: Sie sind direkte Nachkommen der Sieben Weisen, die einstmals das Siegel am Tor zum Goldenen Land schufen. Noch ist Prinzessin Zelda in Freiheit, doch sie ist ebenfalls ein direkter Nachfahr der Weisen und bangt nun, ob sie nicht die nächste ist, die verschleppt wird. Was nur wenige wußten, Agahnim ist im Bunde mit Ganon. Ihr gemeinsames Ziel ist es, das Siegel am Tor zum Goldenen Land zu brechen und damit Hyrule unter Ganons Joch zu zwingen. Und die Kraft der Nachkommen der sieben Weisen ist die einzige, die das Siegel brechen kann.

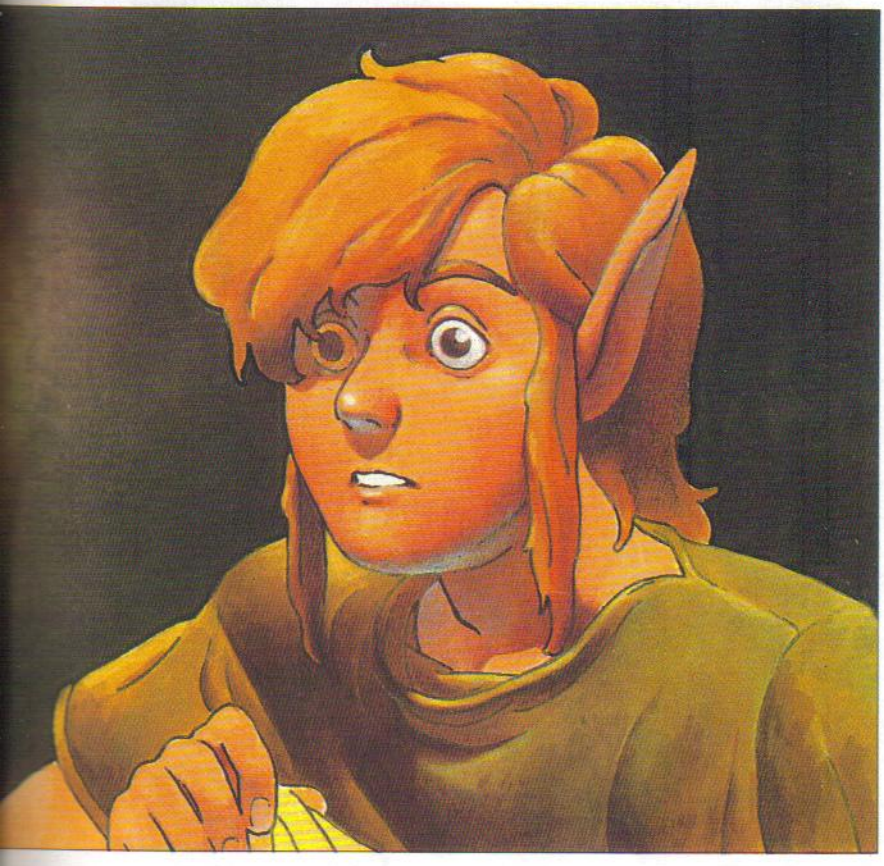


Die Kraft der Ahnen

Nach all diesen unerklärlichen Vorgängen suchten die Hyruler den Rat ihrer Ältesten. Man erhoffte sich eine Antwort auf das Geschehene in den alten Sagen und Legenden. Und in der Tat hatten die Alten, die sich um den Dorfältesten Sahasrahla scharten, eine Ahnung, was passiert sein könnte und vor allem, was dagegen unternommen werden kann.

Die Antwort lag bei den Ahnen. Das Volk der Hylia, aus dem die heutigen Bewohner Hyrules hervorgegangen sind, verfügte über erstaunliche Kräfte. Man nannte sie auch das auserwählte Volk der Götter. Sie besaßen die Fähigkeit telepathisch miteinander Kontakt aufzunehmen und kannten die Geheimnisse der Magie. Mit ihren großen spitzen Ohren sollen sie sogar in der Lage gewesen sein, Botschaften der Götter zu hören. Überall in der Welt schätzte man die Besonnenheit und Weisheit der Hylianer. Sie hinterließen nicht nur ihr Wissen, sondern auch die Produkte ihres Schaffens – neben Bauwerken auch geheimnisvolle magische Gegenstände.

Ihr Wissen trugen die Hylianer in die Welt hinaus. Schon bald vermischte sich das auserwählte Volk mit anderen Kulturen und immer mehr von dem umfangreichen Wissen ging verloren. Die sieben Weisen und die Ritter von Hyrule, von denen die Legenden berichten, waren noch echte hylianische Familien, die ihr Wissen und ihre Kraft bewahrt hatten. Nur ihre besonderen Fähigkeiten gaben ihnen die Kraft, das Böse zu verbannen.



Die Hoffnungen Sahasrahlas ruhen nun auf den direkten Nachkommen eben dieser beiden Familien. Wenn sie noch etwas von der Kraft ihrer Ahnen bewahrt haben, könnten auch sie in der Lage sein, das Böse nochmals zu vertreiben. Zu dieser Erkenntnis sind Ganon und sein treuester Vasall Agahnim scheinbar schon vor einiger Zeit gekommen und deshalb entführten sie die Mädchen. Denn, so steht es in den hylianischen Schriftrollen, die Kraft aller sieben Nachkommen der sieben Weisen kann das ewige Siegel brechen. Und das, so vermutet man in Hyrule, scheint das Ziel des bösen Treibens Ganons zu sein.

Der Dorfälteste und viele andere Hyruler hoffen nun auf den wahren Helden, von dem die Legenden ebenfalls erzählen. Er ist ein direkter Nachkomme der Ritter von Hyrule. Nur er kann dem unheimlichen Treiben endgültig ein Ende bereiten, denn nur er kann das Bannschwert des Bösen aus seinem tiefen Schlaf herausholen. Und nur das legendäre Schwert feiht seinen Besitzer vor dem Fluch des Bösen.

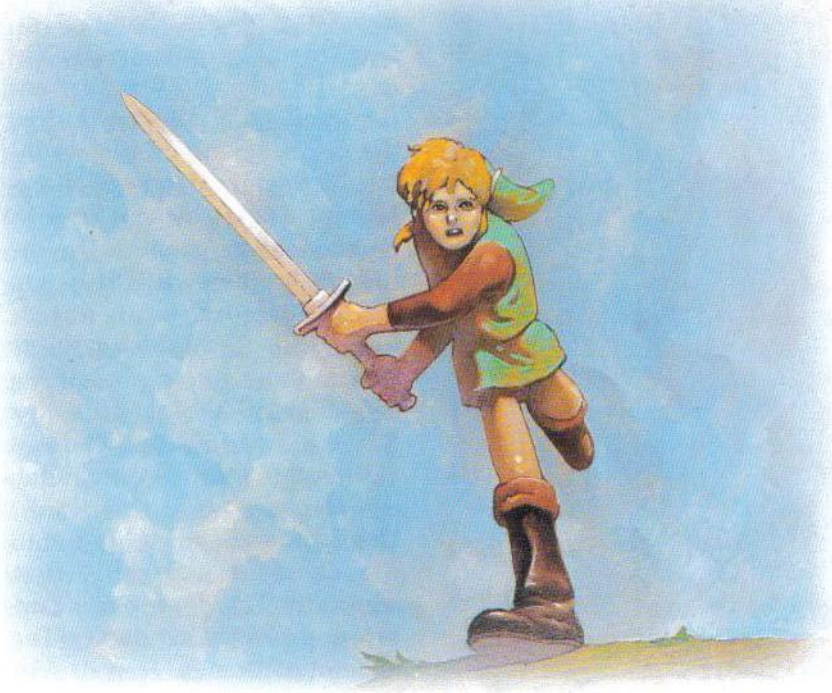
Die Legenden berichten, daß dieser Held kommen wird, wenn der Tag der großen Zerstörung naht. Und dieser Tag scheint nicht mehr fern zu sein.

Ein tapferer junger Mann: Link!

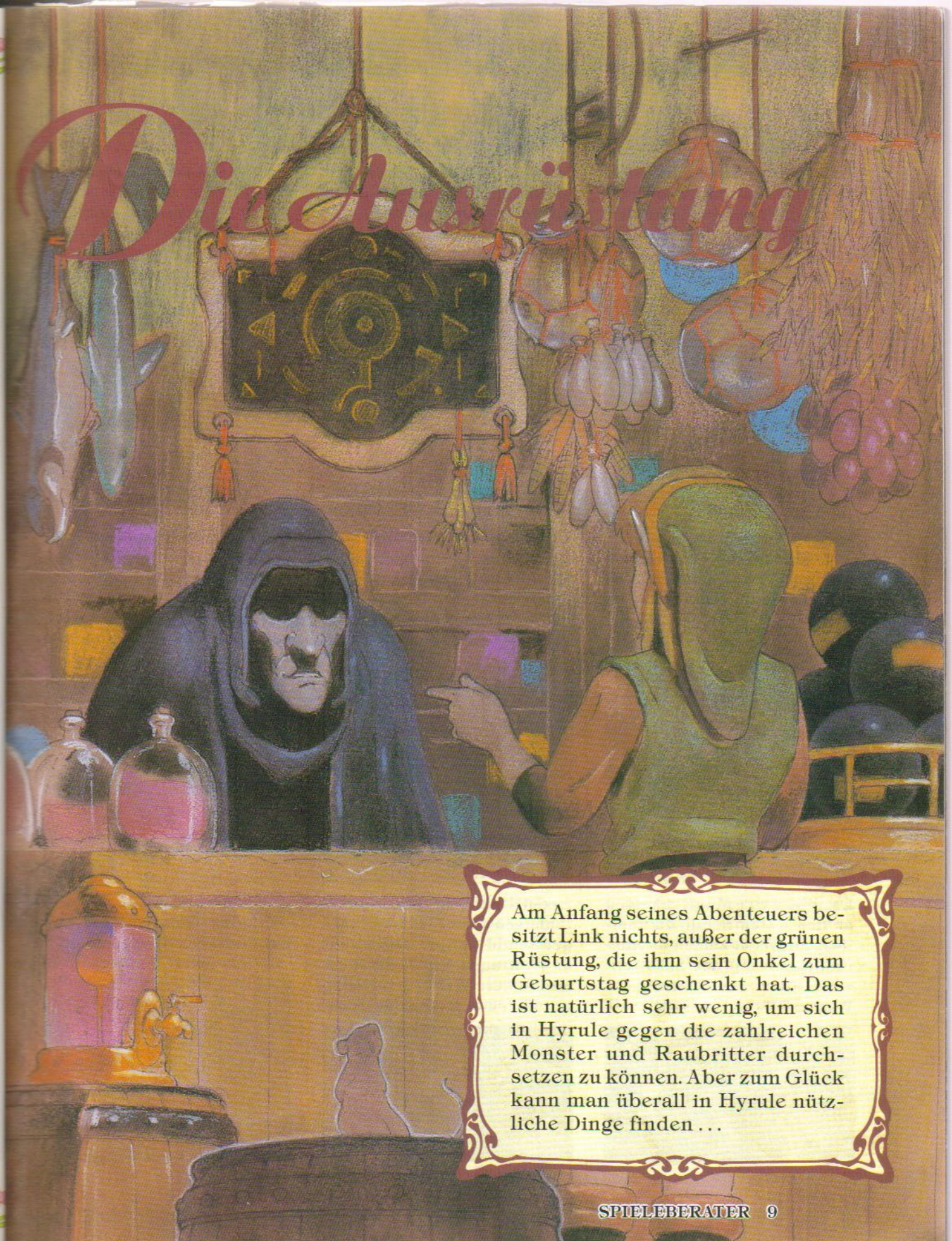
Noch weiß Link es nicht, aber er ist dieser legendäre Held. Wer ist dieser junge Mann, auf dem alle Hoffnungen der Hyruler liegen? Ist er der schweren Aufgabe, die vor ihm liegt auch gewachsen? Link ist in Hyrule aufgewachsen, wie viele seiner Altersgenossen. Er war ein fröhliches Kind, doch früh traf ihn ein schwerer Schicksalsschlag. Seine Eltern, hochgeachtet unter den Bewohnern Hyrules, verschwanden auf unerklärliche Weise von einem Tag auf den anderen. Böse Zungen behaupteten damals, Links Eltern seien ausgezogen, die Goldene Macht zu suchen und hätten ihren einzigen Sohn einfach im Stich gelassen. Doch daran hatte Link nie geglaubt. Immer wieder träumte er von ihnen. So lebendig waren diese Träume, daß Link das Gefühl hatte, sie würden jeden seiner Schritte genau beobachten.

Oft sprach er mit seinem Onkel, der sich liebevoll um Link kümmerte, seit die Eltern verschwunden waren, über diese Träume. Der Onkel jedoch war ein schweigsamer, zurückhaltender Mann und wenn Link nach Antworten verlangte, kam meist nur ein unwilliges „Du wirst es verstehen, wenn Du älter bist!" Link wuchs zu einem prächtigen jungen Mann heran. Am liebsten übte er sich unter Anleitung des Onkels im Umgang mit dem Schwert. Der Onkel, einstmals ein tapferer Krieger, kannte Geheimnisse des Schwertkampfes, die in Links Familien seit Generationen überliefert wurden. Nur wenige wußten in Hyrule, daß Link der letzte Nachkomme der berühmten Ritter von Hyrule war. Niemals dachte Link bei seinen Übungen an den Ernstfall, vielmehr war es für ihn ein aufregendes Spiel. Doch der Onkel wußte um Links Bestimmung und hatte es sich zur Aufgabe gemacht, den Jungen möglichst gut auf seine gefährliche Aufgabe vorzubereiten. Solange er es noch konnte, sollte Link alles lernen, was er in seinem langen Leben an Erfahrungen sammeln konnte.

Doch von einem Geheimnis wußte auch der Onkel nichts, das hütete Link wie einen Schatz. Vor einigen Jahren, sie waren beide noch Kinder gewesen, begegneten sich Link und Prinzessin Zelda. Eine eigenartige Verbundenheit und Vertrautheit spürten beide, als sie sich das erste Mal in die Augen blickten. Und obwohl Link bemerkte, daß Zelda ihre Lippen nicht bewegte, hörte er sie ganz deutlich sagen: „Link, ich grüße Dich!" Dabei leuchteten ihre Augen strahlend. Zelda hatte offenbar sofort geahnt, daß sie dem zukünftigen Helden von Hyrule gegenüberstand, von dem die Legenden erzählten. Daran hat sich Zelda vergangene Nacht wohl erinnert, als sie mit Link telepathisch Kontakt aufnahm. Link wußte zunächst nicht, ob er noch träumte. Er sah Zelda vor sich, die ihn um Hilfe bat. Sie sei in großer Gefahr. Verwirrt schrak Link aus dem Schlaf hoch. Was hatte das alles zu bedeuten? Und was machte sein Onkel zu so früher Morgenstunde in voller Rüstung? Das sollte der Anfang eines gefährlichen und ungewissen Abenteuers für Link sein...



Die Ausrüstung



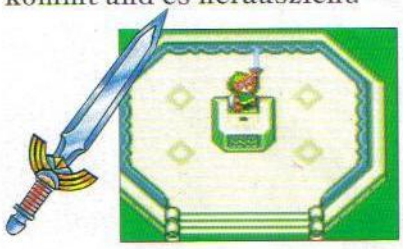
Am Anfang seines Abenteuers besitzt Link nichts, außer der grünen Rüstung, die ihm sein Onkel zum Geburtstag geschenkt hat. Das ist natürlich sehr wenig, um sich in Hyrule gegen die zahlreichen Monster und Raubritter durchsetzen zu können. Aber zum Glück kann man überall in Hyrule nützliche Dinge finden ...

Schwert

Links Urgroßvater hatte dieses Schwert vor mehr als hundert Jahren geschmiedet. Jetzt ist es an der Zeit, daß Link in die Fußstapfen seiner Vorfahren steigt und kämpft...

Master-Schwert

Das legendäre Schwert der Hylia, mit Magie gehärtet, steckt seit Jahrhunderten in einem Stein und wartet darauf, daß der Held aus der Sage kommt und es herauszieht.

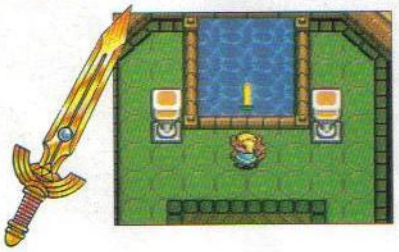


Silber-Schwert

Nachdem Link in der Schattenwelt den Schmied gefunden hat, kann er sich das Master-Schwert härten lassen. Anschließend besitzt er eine Waffe, die unglaublich stark ist.

Gold-Schwert

Im Bombenshop der Schattenwelt hat sich Link die Superbombe gekauft, um ein Loch in die Pyramide zu sprengen. Ganz richtig vermutet er dort eine Fee, die ihm möglicherweise ein paar Wünsche erfüllen kann. Und tatsächlich... Hier erhält er das Gold-Schwert.



Schild

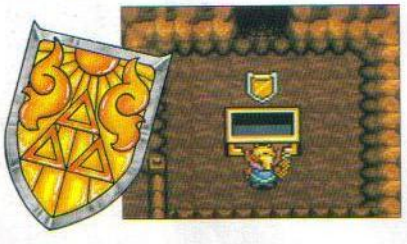
Ebenfalls von seinem scheidenden Onkel erhält Link den Schild. Damit ist er zumindest vor Pfeilen geschützt, mit denen er ab und an beschossen wird.

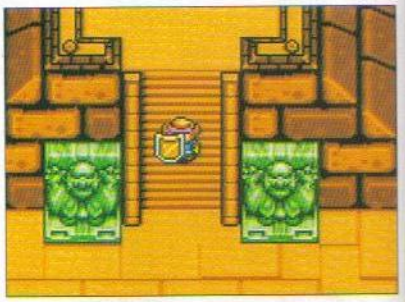
Rotes Schild

Es gibt zwei Möglichkeiten an den Roten Schild zu kommen. Entweder kaufen im Ausrüstungs-Shop der Schattenwelt oder ein Tausch im Wasserfall der Wünsche.

Spiegel-Schild

In der Höhle beim Schildkrötenfelsen kann Link den Spiegel-Schild finden. Endlich ist er jetzt auch gegen Strahlen und andere Waffen geschützt, mit denen er in Ganons Turm angegriffen wird. Leider gibt es keine Möglichkeit, den Schild früher zu bekommen.





Grüne Rüstung

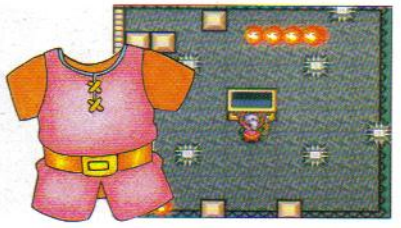
Im Anfang des Abenteuers trägt Link die Grüne Rüstung, die ihn vor den meisten Angriffen schützt. Zwar verliert Link trotzdem ein paar Herzen, aber ohne wären es mehr.

Blaue Rüstung

Spät bemerkt Link, daß es an der Zeit wäre, die Kleidung zu wechseln. Die Kälte im Eispalast tut ihr übriges, daß sich Link auf die Suche nach einer neuen Rüstung macht.

Rote Rüstung

Bevor sich Link dem ultimativen Kampf mit Ganon stellen kann, muß er in Ganons Turm unbedingt die Rote Rüstung finden. Die schützt ihn auch vor großer Hitze und Feuer.



Krafthandschuh

Im Wüstenpalast findet Link den Krafthandschuh, mit dem er kleine und große Steine heben kann. Steine mit schwarzer Schattierung kann er aber noch nicht anheben.

Titanenhandschuh

Mit dem Titanenhandschuh, den er in Blinds Versteck erhält, kann Link nun auch die kleinen und großen Steine mit der schwarzen Schattierung heben. Auch riesige Metallplatten lassen sich mit dem magischen Handschuh aus ihrer Verankerung lösen.

Pegasus-Stiefel

Nachdem Link das erste Amulett im Ostpalast gefunden hat, schenkt ihm Sahasrahla die Pegasus-Stiefel, mit denen er Bäume anrempeln und Steinhaufen umstoßen kann.

Zoras Schwimmflossen

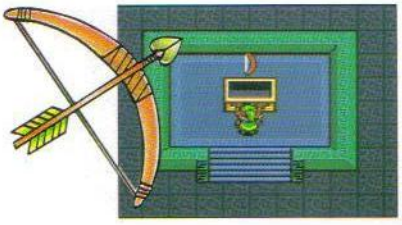
Zora verlangt 500 Rubine für die Schwimmflossen, mit denen man sich problemlos in Hyrules Flüssen und Seen fortbewegen kann. Eine teure Anschaffung, die sich lohnt.

Mondperle

Ohne die Mondperle wäre Link in der Schattenwelt das, was eigentlich seinem Wesen entspricht. Ein kleines, harmloses und schutzbedürftiges Häschen.

Pfeil und Bogen

Mit Pfeil und Bogen kann Link die Gegner auch aus sicherer Entfernung treffen. Aber leider sind manche der Kreaturen zu schnell, um sie ins Visier zu nehmen.



Silberpfeile

Wesentlich stärker als die handelsüblichen Pfeile sind die Silberpfeile. Außerdem läßt sich Links Erzrivale Ganon nur mit fünf Silberpfeilen erledigen. Wo aber kann man die Silberpfeile bekommen? Natürlich nur im Tausch gegen gewöhnliche bei der dicken Fee in der Pyramide.

Bumerang

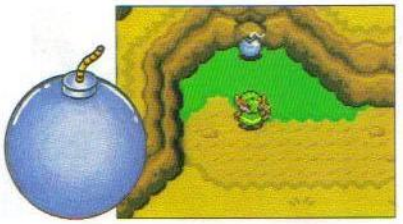
In der Burg findet Link den Bumerang. Schnell merkt er, daß er damit so manche Kreatur betäuben kann. Dann gibt er ihr mit dem Schwert den Rest und erhält einen Rubin.

Magischer Bumerang

Im Wasserfall der Wünsche kann Link seinen Bumerang gegen den Magischen Bumerang eintauschen. Der hat die gleichen Eigenschaften, wie sein Vorgänger, nur besser.

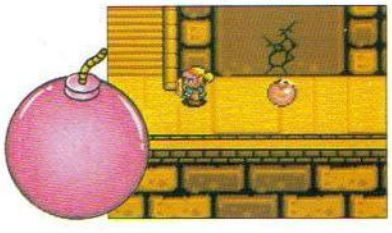
Bomben

Viele Geschäfte in Hyrule verkaufen Bomben, die aber sehr schwer sind, so daß Link zunächst nur wenige tragen kann. Rissige Mauern lassen sich damit freisprengen.



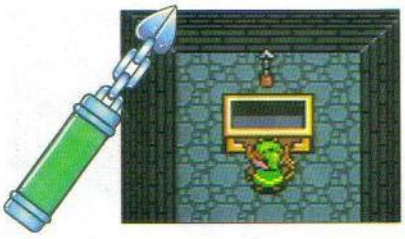
Superbombe

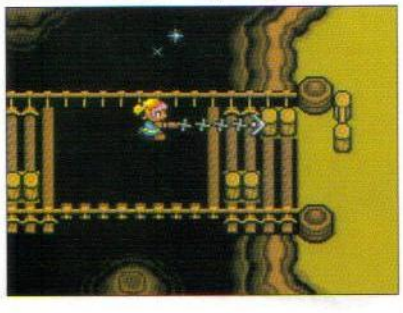
Die Superbombe hat die zehnfache Sprengkraft einer normalen Bombe. Vermutlich dauert es auch deswegen solange, bis der Experte im Bomben-Shop sie fertig hat.



Enterhaken

Einen der wichtigsten Ausrüstungsgegenstände im ganzen Spiel, kann Link im Sumpfpalast finden. Mit dem Enterhaken läßt es sich gut über Abgründe seilen, Monster betäuben und für den Moment der Benutzung unverwundbar sein. Link lernt schnell den Umgang.





Pilz

Im tiefsten Dickicht der Verlorenen Wälder wächst ein ganz besonderer Pilz. Seine Sporen sind zunächst hochgiftig, außerdem verbreitet er einen unangenehm fauligen Geruch.

Zauberpulver

Link selbst kann mit dem verfaulten Pilz zwar nichts anfangen, dafür aber die Hexe im Magie-Shop. Sie zerreibt den Pilz und stellt somit das Zauberpulver her. Streut Link nun dieses Pulver auf manche Gegenstände oder auch Kreaturen, können wunderbare Dinge geschehen.

Feuerstab

Mit dem Feuerstab, den Link im Skelettwald findet, lassen sich aus der Distanz Fackeln anzünden. Aber das ist bei weitem noch nicht alles, was der Feuerstab zu tun vermag.

Eisstab

Den erhält Link in der Höhle östlich des Hylia Sees. Dort, wo sich teuflische Kreaturen ein Stelldichein geben. Mit dem Eisstab läßt sich ihr munteres Treiben unterbinden.

Feuer-Medaillon

Sämtliche Gegner, die sich in Links Nähe befinden, gehen in Flammen auf, sobald er das Feuer-Medaillon hoch in die Luft hält. Das Medaillon befindet sich westlich der Wüste.

Luft-Medaillon

Dunkle Räume werden hell erleuchtet, regnerische Finsternis wird zur sternenklaren Nacht... Und das alles durch die magische Kraft des Luft – Medaillons, das seit Jahren auf dem Todesberg ruht. Mit ihm gewinnt Link Macht über die Kräfte der Atmosphäre.

Erde-Medaillon

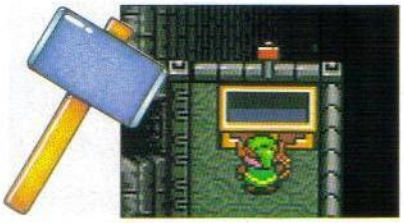
Ein Einsiedlerfisch lebt im östlichen Flußbett der Schattenwelt. Er besitzt einen wertvollen Schatz, den er aber nur ungerne hergibt – das Erde-Medaillon.

Lampe

In seinem Haus steht seit Jahren eine alte Truhe, die so vor sich hinstaubt. Doch in dieser Nacht öffnet Link sie zum ersten Mal und entdeckt eine alte Lampe.

Hammer

Eines der ältesten Werkzeuge der Menschheit findet auch in Links Abenteuer seine Bedeutung. Mit dem Hammer lassen sich Holzpfähle und andere Dinge in den Boden rammen.



Schaufel

Das Schicksal scheint es nicht zu wollen, daß Link eine Schaufel besitzt. Stets muß er sie nach Gebrauch zurückgeben sowohl dem Flötenjungen wie auch im Schatzgarten.

Schmetterlingsnetz

In Kakariko lebt ein kleiner Junge, der für sein Leben gerne Schmetterlinge fing. Jetzt kann er sein Schmetterlingsnetz jedoch nicht mehr gebrauchen und schenkt es Link. Der ist außer sich vor Freude, weil er weiß, daß man mit dem Netz auch Feen und Bienen einfangen kann.

Flöte

Musik wirkt wahre Wunder, besonders die der magischen Flöte. Ein versteinerter Vogel, so sagt die Legende, wird lebendig und trägt einem zu den entferntesten Orten.

Buch Mudora

Das alte Buch der Hylia liegt einsam und verlassen in der Dorfbücherei. Niemand kennt mehr seine Geheimnisse. Doch der wahre Held weiß um die Bedeutung des Buches.

Flasche

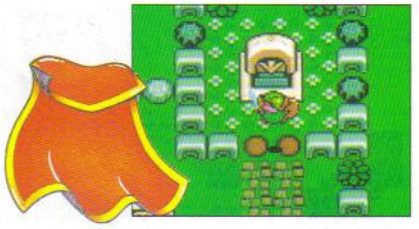
Zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen gehören die vier Flaschen, die in Hyrule und der Schattenwelt versteckt sind. Sie dienen als Behältnis für Zaubertränke und Feen. Die ersten beiden sind relativ leicht zu finden, die anderen zwei jedoch...

Magischer Spiegel

Die Schattenwelt ist bekanntlich ein Spiegel der Lichtwelt Hyrule. Was also liegt näher, als einen magischen Spiegel zu verwenden, um zwischen den Welten zu reisen? Den Spiegel erhält Link als Geschenk vom Einsiedler auf dem Todesberg.

Zauberumhang

Ein Kleidungsstück, das einem erlaubt, für gewisse Zeit unsichtbar zu sein. Praktisch, wenn Link an einer Horde Monster vorbei muß.



Somaria-Stab

Mit dem Krummstab der Sieben Weisen lassen sich Steinblöcke aus dem Nichts hervorzaubern. Auf diesen kann Link dann weite Schluchten überqueren.

Byrna-Stab

Der Byrna-Stab verleiht Link die Kraft der Unverwundbarkeit. Eine magische Aura umgibt ihn, bis er dem Stab befiehlt, seine Dienste zu beenden.

Rotes Elixier

Das rote Elixier kann Link an einigen Orten in Hyrule erwerben. Es füllt auf einen Schlag all seine Herzcontainer auf und ist dabei relativ preisgünstig. Der Preis ist eben heiß..!

Grünes Elixier

Nicht nur im Magie-Shop kann Link das Grüne Elixier bekommen, welches magische Kräfte auffüllt. Auf im Wasserfall der Wünsche werden leere Flaschen aufgefüllt.

Blaues Elixier

Das Super-Elixier ist mit das Teuerste, was Link in Hyrule finden kann. Dafür füllt es aber auch gleichzeitig alle Herzcontainer und die magischen Kräfte von Link auf.

Magische Energie

Diese Flasche kann Link nirgendwo kaufen. Ihr Inhalt hat bei Verzehr den gleichen Effekt wie der, des grünen Elexiers: Erneuerung der magischen Kräfte.

Karte

Drei Gegenstände kann Link in jedem Verlies finden: einen Kompaß, den großen Schlüssel und natürlich eine Karte. Auf der Karte sind alle Räume eingezeichnet.

Kompaß

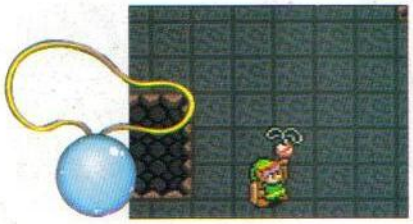
Nur wenn Link den Kompaß besitzt, kann er auf seiner Karte erkennen, wohin ihn sein Weg zwangsläufig führen muß. Der Totenschädel auf der Karte ist das Ziel.

Großer Schlüssel

Mit dem Großen Schlüssel lassen sich die wertvollen Schatztruhen öffnen, die sich in den Verliesen befinden. Außerdem auch die Türen mit großem Schloß.

Amulett

Drei Amulette gilt es zu finden, damit Link das legendäre Master-Schwert aus dem Felsen ziehen kann. Das Amulett der Weisheit, der Kraft und des Mutes.



Herzteil

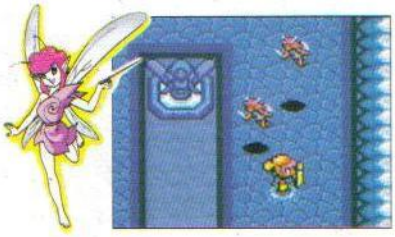
Insgesamt 24 Herzteile haben die Hylianer an den unmöglichsten Stellen versteckt, damit sie so leicht keiner findet. Vier Herzteile ergeben einen Herzcontainer.

Herzcontainer

Bevor sich Link der letzten Herausforderung Ganon stellt, sollte er sich vergewissern, daß er genügend Herzcontainer besitzt. Genügend, das können maximal 20 sein.

Feen

Energiespendende Feen gibt es in Hyrule und der Schattenwelt wie Sand am Meer. Das Dumme ist nur, daß sie meistens in versteckten Höhlen leben. Besitzt Link eine Flasche mit einer Fee darin, ist er unsterblich, da sie ihn, sobald alle Herzen leer sind, mit Lebenspulver besprenkelt.



Goldene Biene

Für gewöhnlich wird Link von den Bienen gestochen. Eine Biene jedoch ist da ganz anders. Sie läßt sich für viel Geld an den Händler im Dorf verkaufen.

Link in Aktion

Allzeit bereit

B-Knopf gedrückt halten und Links Schwert ist immer einsatzbereit. Das macht Gegnern Probleme.

Wirbelattacke

Sammelt Link alle Energie im Schwert und läßt sie dann frei, wirbelt er alle Gegner fort.

Strahlenattacke

Besitzt Link das Master-Schwe
und sind alle Herzcontainer gefü
kann Link Strahlen abfeuern.

Rempelattacke

Mit den Pegasus-Stiefeln an den Füßen kann Link Gegner einfach über den Haufen rennen.

Rempeln

Wenn Link die Pegasus-Stiefel erhalten hat, kann er alles anrempeln. Bäume verlieren manchen Schatz.

Schwimmen

Wenn Link Zoras Schwimmfloss
hat, ist er nicht mehr zu halten.
schwimmt wie ein Fisch.

Verschieben

Manchem Rätsel kommt Link nur auf die Spur, wenn er einen Stein oder eine Statue verschiebt.

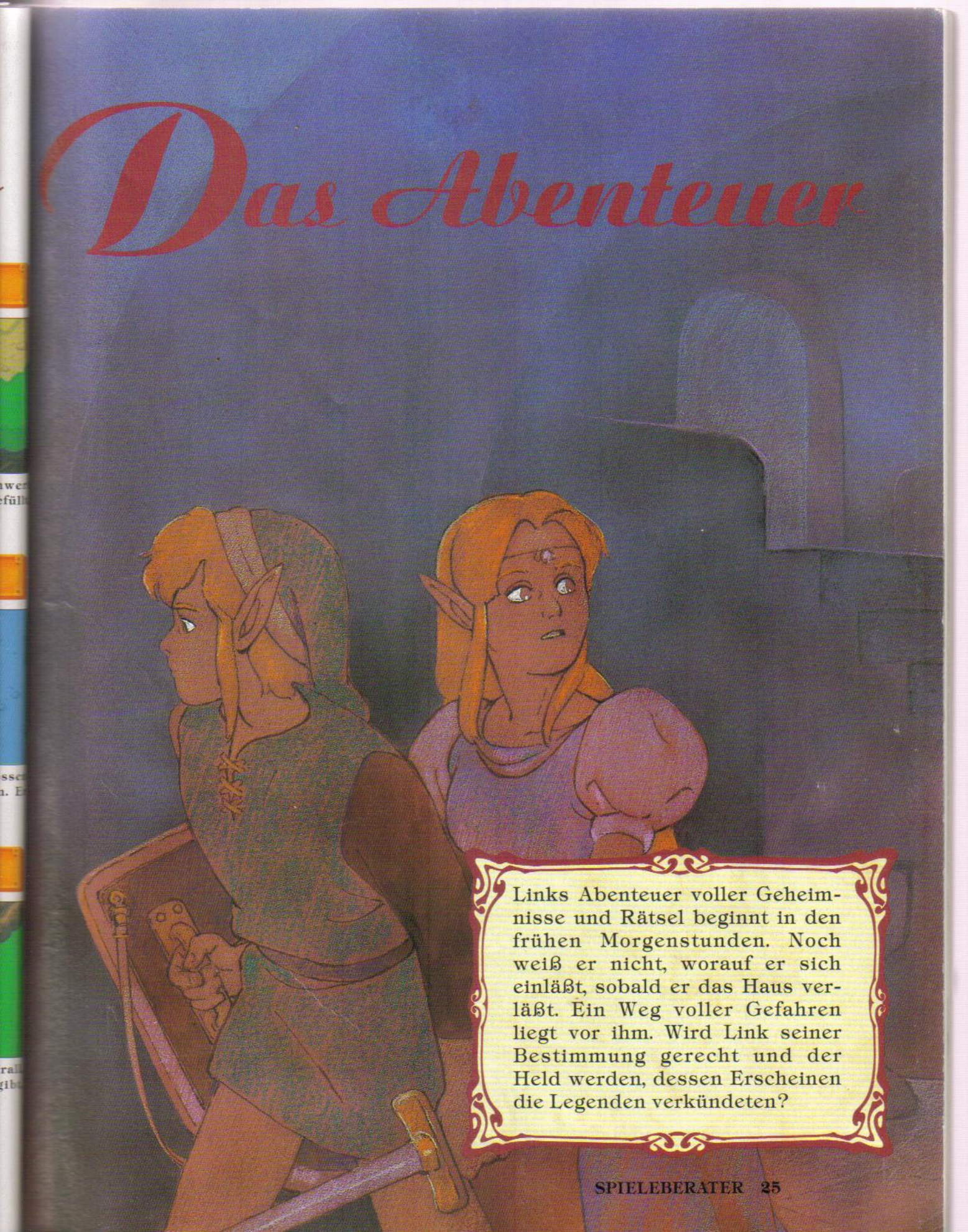
Anheben

Zunächst kann Link nur Leichtes anheben. Aber mit Krafthandschuhen, erledigt er auch Schweres.

Springen

Link ist mutig und springt übera
wo sich eine Möglichkeit ergi
herunter.

Das Abenteuer



Links Abenteuer voller Geheimnisse und Rätsel beginnt in den frühen Morgenstunden. Noch weiß er nicht, worauf er sich einläßt, sobald er das Haus verläßt. Ein Weg voller Gefahren liegt vor ihm. Wird Link seiner Bestimmung gerecht und der Held werden, dessen Erscheinen die Legenden verkündeten?

Kapitel 1
Unruhige Nacht

Eine Stimme in der Dunkelheit

Mitternacht. Der Sturm war gekommen, wie es die Alten prophezeit hatten. Alle Naturgewalten schienen in dieser Nacht ein mächtiges Bündnis geschlossen zu haben. Doch kein lebend Wesen wußte diese Vorboten zu deuten, auch die Bewohner des kleinen Hauses am Waldrand nicht. Und doch spürten sie, daß diese Nacht anders war als alle Nächte zuvor. Link wälzte sich unruhig im Bett hin und her und sein Onkel, von der schlaflosen Nacht gezeichnet, saß angespannt am Tisch und versuchte vergebens den überfälligen Schlaf zu finden. Plötzlich schreckte Link auf, war da nicht ein Flüstern, oder träumte er? Nein, das Flüstern war da, war Wirklichkeit. Die Stimme wurde nun deutlicher, vertrauter. Es war die Stimme von Zelda, der Königstochter. Doch die Stimme klang verzweifelt, denn die Prinzessin wurde von dem bösen Hexenmeister Aghanim entführt und wartet nun in den Kerkern auf ein ungewisses Schicksal. Der letzte Ritter von Hyrule, Links Onkel, ist Zeldas einzige Hoffnung. Ohne zu zögern macht sich der mutige Ritter auf den Weg, um die anmutige Prinzessin zu befreien. Link, noch im Halbschlaf, erhält vom Onkel die Anweisung, bis zu dessen Rückkehr das Haus nicht zu verlassen, doch auch er hat Zeldas Hilferuf gehört.

Zeldas Hilferuf erreicht die beiden letzten Nachkommen der Ritter.

Links Onkel macht sich schnell auf den Weg, um Zelda aus den Kerkern des Schlosses zu befreien.

Aufbruch zur Burg

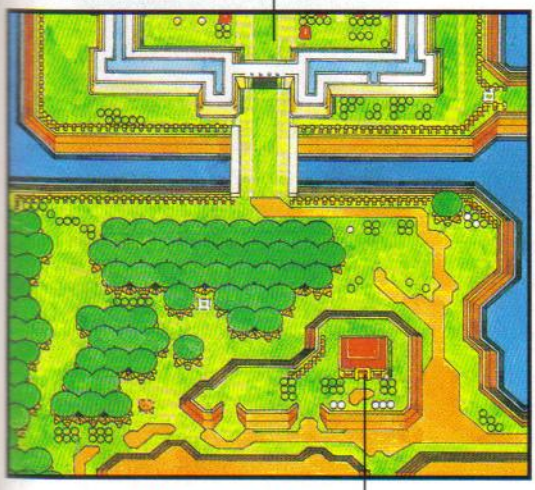
Nachdem sein Onkel völlig überstürzt das Haus verließ, hält es auch Link nicht mehr. Schließlich fließt auch in seinen Adern das Blut der tapferen, legendären Familie, der Ritter von Hyrule. Da sein Onkel nicht mehr der Jüngste ist, beschließt Link, ihm in die Burg zu folgen und ihm dort im Kampf gegen das Böse beizustehen. Zuvor jedoch durchforstet Link das Haus nach etwas Brauchbarem. Nach kurzer Suche entdeckt er in einer morschen Holzkiste eine alte Lampe, mit deren Hilfe er Fackeln entzünden kann. Link nimmt die Lampe an sich und macht sich auf den Weg zur Burg des Hexers Aghanim. Der kommende Held von Hyrule ist bereit!

Link durchsucht das Haus. Neben den Krügen, deren Inhalt ihm neue Energie verschafft, findet er eine Lampe.

Link hat das Haus verlassen und sich in die von Sturm und Regen begleitete Finsternis begeben. Ihm ist, als würden Augen in der Dunkelheit jeden seiner Schritte verfolgen. Kurz krampft sich sein Herz zusammen, doch dann überwindet er seine Furcht mit eisernem Willen und Mut, Eigenschaften, die jedem der Ritter von Hyrule angeboren sind. Auf der Karte, die ihm sein Onkel zurückließ, sieht Link, daß sich die Burg von Hyrule nördlich von seinem Haus befindet. Sein Onkel hat das Ziel auf der Karte mit einem X gekennzeichnet. Auf seinem Weg zur Burg durchstöbert Link ein paar Büsche, denn man weiß ja nie, was sich dahinter alles verbergen könnte. Langsam tastet er sich vorwärts und geht dann mutig und entschlossen auf die Wache vor den Burgtoren zu. Doch noch bevor er den Wächter erreicht, nimmt Zelda telepathischen Kontakt zu ihm auf und weist ihm den Weg zu einem geheimen Eingang, denn der Burgwächter läßt Link nicht durch das Hauptportal.

Die Wache am Eingang läßt Link nicht passieren, doch Zelda flüstert ihm den Weg zu einem Geheimgang zu.

Burg von Hyrule

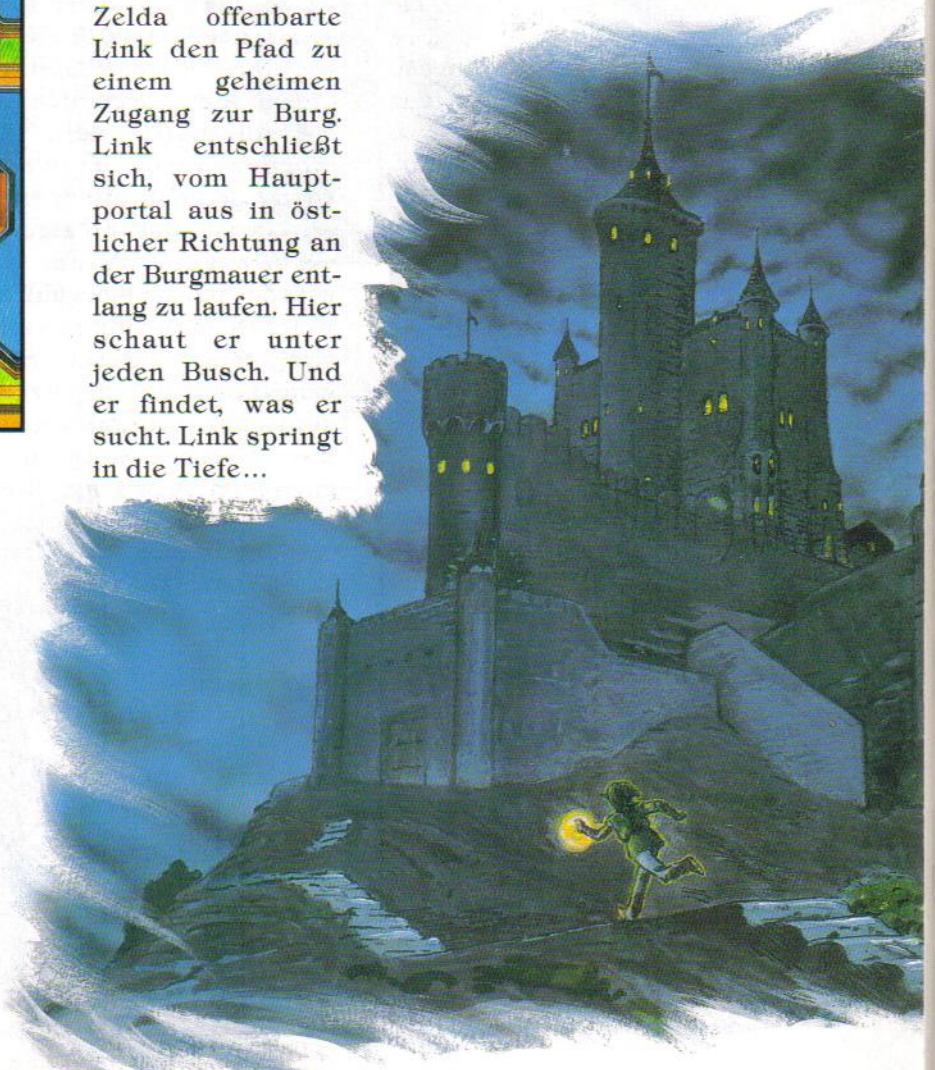


Haus von Link

Am Fuße der Ostmauer befindet sich der geheime Zugang zur Burg. Was wird Link wohl im Inneren erwarten...?

Der verborgene Eingang

Zelda offenbarte Link den Pfad zu einem geheimen Zugang zur Burg. Link entschließt sich, vom Hauptportal aus in östlicher Richtung an der Burgmauer entlang zu laufen. Hier schaut er unter jeden Busch. Und er findet, was er sucht. Link springt in die Tiefe...



Kapitel 2
Burg von Hyrule

Der Tod des Ahnen

Nach seinem waghalsigen Sprung in die düstere Tiefe findet sich Link in einem feuchten, nach Moder und Verwesung stinkenden Keller wieder... den Katakomben der Burg. Aus der Dunkelheit hört er ein morbid klingendes Röcheln, das ihn an die Laute eines verendenden Tieres erinnert. Mutig stürmt Link in das Dunkel, um festzustellen, woher diese Laute kommen und wer sie verursacht. Entsetzt muß er feststellen, daß

Link erhält von seinem verletzten Onkel dessen Schwert und das Schild.

das Stöhnen von seinem Onkel kommt, der entkräftet und schwer verwundet auf dem Boden liegt. Er war zu spät gekommen, sein Onkel würde wahrscheinlich den Sonnenaufgang nicht mehr erleben. Link ist erschüttert, der einzige Mensch, der ihm noch blieb auf der Welt, sinkt in seinen Armen zusammen. Doch noch bevor Links Onkel seinen Verwundungen erliegt, offenbart er ihm, daß Link nun der Einzige ist, der die Macht hat, Prinzessin Zelda aus den Kerkern der Burg zu befreien. Link, der das alles noch nicht so ganz versteht, erhält von seinem Onkel dessen Schwert und das Schild und zieht nun weiter ins Ungewisse auf der Suche nach Zelda, der Königstochter. Wirre Gedanken gehen ihm durch den Kopf. Warum mußte sein Onkel sterben? Wovon hat sein Onkel geredet, als er meinte, Link wäre der Einzige noch verbliebene? Warum wurde gerade ich ausgewählt und welches Geheimnis verbirgt sich hinter dieser Sache? Fragen, auf die es jetzt noch keine Antwort gibt, wird Link das Geheimnis um seine Person lösen? Der junge Streiter zieht weiter. Vorsichtig tastet er sich durch die dunklen Gänge langsam nach vorn. Plötzlich hört er Stimmen... die Wächter der Katakomben. Hatten sie ihn bereits bemerkt? Nein, der Überraschungsmoment liegt auf seiner Seite. Ohne zu zögern stürmt Link auf die Wächter zu und attackiert sie mit den Waffen seines gefallenen Ahnen. All

Zu spät, Links Onkel erliegt seine Verletzungen. Kann er ihm noc etwas mitteilen?

seine Wut über den Verlus des Verwandten schickt e ihnen entgegen, bis di Körper der Wächter schließ lich zu seinen Füßen liege Nun kann Link die Umgebun in Ruhe erkunden. Er stöß auf eine Kiste, die einig Juwelen oder die Lampe en hält, falls der Abenteure noch nicht im Besitz derse bigen ist.

Die Schergen Aghanims lauern auf Link, doch d Held läßt sich nichts gefallen.

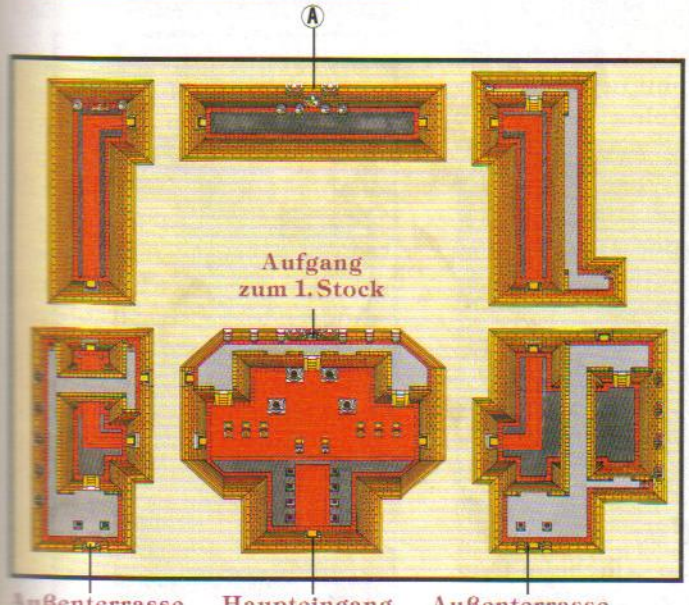
Noch immer ist sein Herz von Trauer überschattet, doch diese gibt Link neue Kraft, um seinen Weg fortzusetzen. „Eines Tages, Aghanim, werden wir uns Auge in Auge gegenüberstehen und dann werde ich die hinterhältige Tat an meinem Onkel sühnen." Der Schwur des Rächers verhallt in der Dunkelheit und Link macht sich auf den Weg zum Kerker, in dem die anmutige Schönheit gefangen ist. Bilder des Schreckens schießen ihm durch den Kopf. Was werden sie mit Zelda machen? Werde ich diesmal rechtzeitig zur Stelle sein? Link folgt dem Gang, der ihn ins Freie führt. Mehrere Wachen haben sein Erscheinen bemerkt und greifen ihn an, doch mit der Kraft seines Mutes bezwingt er seine Gegner und stürmt den Haupteingang der Burg. In der riesigen Eingangshalle bieten sich Link mehrere Möglichkeiten seinen Weg fortzusetzen. Da er die Prinzessin in den Kerkern vermutet, beschließt er, zunächst eine Treppe zu suchen, die nach unten führt. Er wendet sich nach links, verläßt den Raum. Nach kurzer Suche wird Link fündig: Die Treppe in den Keller. Im ersten Kellergeschoß angekommen, findet Link die Karte der Burg. Nach und nach bezwingt er die Kerkerwächter und gelangt schließlich in den Raum, in dessen Mitte die Schatztruhe steht, die den Bumerang beinhaltet. Von diesem Raum aus ist es nicht mehr weit bis ins Burggefängnis. Link beeilt sich, Zelda zu Hilfe zu kommen.

In dieser Truhe befindet sich die Karte.

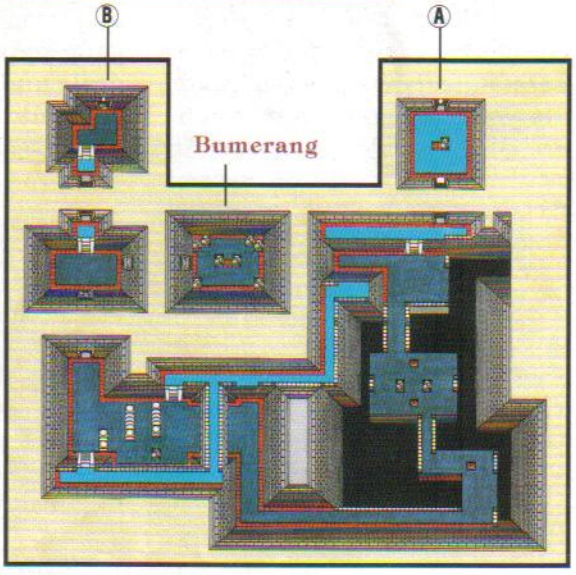
Stoß die Gegner in die Tiefe, Link!

Link hat den Bumerang gefunden. Dieser wird ihm noch in so manch kniffliger Situation helfen.

Erdgeschoß



1. Kellergeschoß

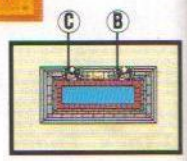


Link und der Kerkermeister mit der schwarzen Rüstung stehen sich wie erstarrt gegenüber. Während sein Widersacher anfängt den Morgenstern, die gefürchteste Waffe in Hyrule, zu schwingen, zieht Link langsam sein Schwert aus der Scheide. Beide Streiter wissen, daß nur einer von ihnen den Raum lebend ver-

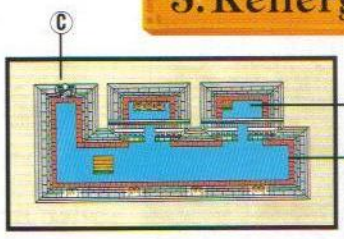
Link sollte die Krüge aus der Nachbarzelle auf seinen Widersacher werfen oder ihn mit dem Bumerang betäuben und mit dem Schwert angreifen.

lassen wird. Das Gefecht entbrennt. Plötzlich hört Link Zelda rufen: „Link, vorsicht, paß auf!" Kaum waren die Worte der Prinzessin ausgesprochen, reagierte Link auch schon. Ihm fiel der Bumerang ein, den er blitzschnell seinem Widersacher entgegenschickt. Die gekrümmte Waffe lähmt den Gegner für kurze Zeit, die Link nutzt, um nach einem der Krüge zu greifen, die sich in der Nachbarzelle befinden. Der Krug trifft sein Ziel, der Gegner taumelt. Mit dem zweiten Krug besiegelt Link das Schicksal seines Gegenübers, der Kerkermeister sinkt bewußtlos zu Boden. Link nimmt ihm den Schlüssel zu Zeldas Zelle ab und befreit die Prinzessin. Sie hatte nie an ihm gezweifelt.

2. Kellergeschoß



3. Kellergeschoß

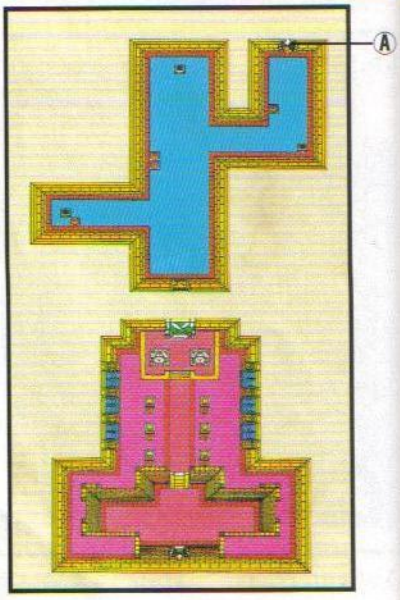


Zelda ist befreit! Nun heißt es, sich schnell in Sicherheit zu bringen.

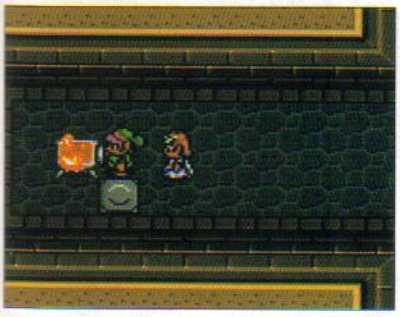
Der Geheimgang zur Kathedrale

Die Gefahr ist noch nicht gebannt. Zwar hat Link den Kerkermeister bezwungen und die Prinzessin befreit, doch die Burgwachen lauern überall. Jetzt gilt es, den Geheimgang zu finden, der zur Kathedrale und somit in die Sicherheit führt. Zelda kennt den Weg in die Freiheit. Er führt über das 2. Untergeschoß durch die Katakomben der Burg unterirdisch bis zur alten Kathedrale, wo schon Hilfe auf die beiden wartet. Von den Schergen Aghanims gejagt erreichen Link und Zelda den Thronsaal, doch wo ist der verborgene Geheimgang. Im ganzen Raum ist

2. Untergeschoß



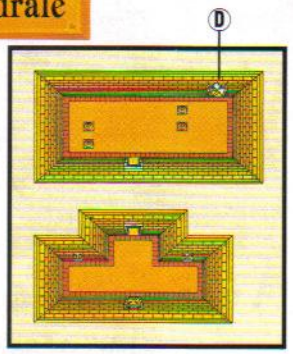
keine Tür zu sehen. Verzweifelt beginnt Link die blauen Vorhänge mit dem Schwert zu öffnen ... nichts. „Link, es muß das Wappen sein!“ Zeldas Vermutung scheint die letzte Hoffnung zu sein, denn die Schritte und Stimmen der Burgwachen nähern sich. Gemeinsam schieben die beiden an der Wappentafel und tatsächlich, die schwere Steintafel gibt einen Eingang frei. Als die Öffnung groß genug ist, schieben sich die beiden hindurch in die ungewisse Dunkelheit der Katakomben. Fest hält Link die Hand der vor Angst zitternden Zelda. Man kann kaum die Hand vor



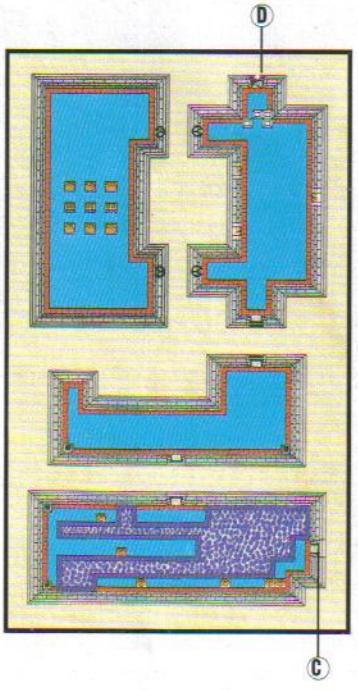
Mit seiner Lampe kann Link die Fackeln entzünden, um im Gewölbe mehr zu sehen.

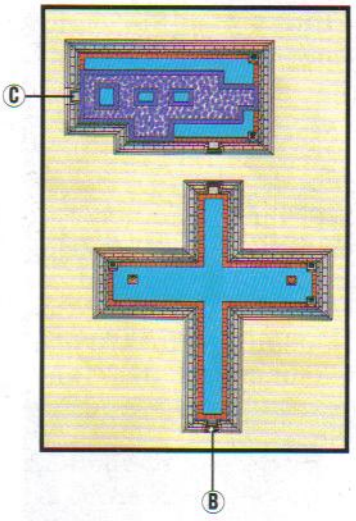
Augen sehen und auch das flackernde Licht der Lampe ermöglicht den beiden keine weitere Sicht in das Dunkel der feuchten Gänge. Zelda hat Angst. Überall tummeln sich Ratten. Nach einigen beruhigenden Worten hat die Prinzessin die Angst überwunden und kann den Weg fortsetzen. Ein nicht endenwollender Marsch durch das feuchte, von Ungeziefer besiedelte Gewölbe beginnt... Wo mag das alles noch enden? Link versucht, seine eigene Angst nicht zu zeigen – Zelda zuliebe.

Der Weg zur Kathedrale

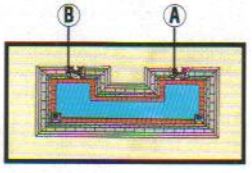


1. Untergeschoß





Erdgeschoß



In diesem Raum kommt es darauf an, am richtigen Schalter zu ziehen, um die Tür zu öffnen. Hier sollte Link sich ganz auf seine Begleiterin verlassen.

Kapitel 3
Besuch im Dorf

Ankunft in der Kathedrale

Langsam, wie von Geisterhand, schiebt sich der schwere, steinerne Altar zur Seite. Hinter dem Steinkoloß zeichnet sich eine Öffnung ab, aus der zwei Gestalten heraustreten. Link und Zelda haben die Kathedrale erreicht. Ein alter Mann, ein Priester, steht vor ihnen und heißt sie willkommen. Er gewährt Zelda Unterschlupf, während er Link rät, sich sofort auf den Weg in das Dorf Kakariko zu machen und dort den Dorf-

Geschafft, der Geheimgang durch unterirdische Gewölbe führte direkt in die Kathedrale.

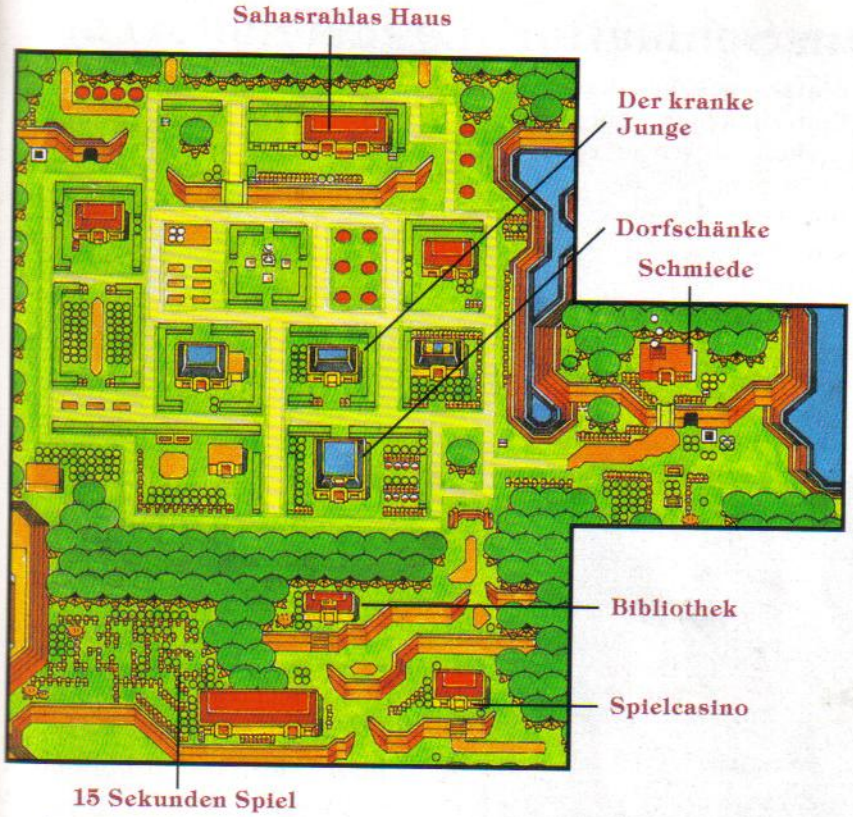
ältesten Sahasrahla zu treffen. Dieser wird ihm die Legende der sieben Ritter von Hyrule offenbaren und ihn genauer über die Schritte informieren, die nötig sind, um Agahnim aufzuhalten. Bevor Link loszieht, öffnet er noch die Truhe, in der sich ein Herz befindet, das seine Lebensenergie erhöht. Nun heißt es, Abschied nehmen.

In der Truhe in der Kathedrale befindet sich der erste Herzcontainer. Links Lebensenergie ist um eine Einheit angewachsen.

Auf nach Kakariko

Als er die Kathedrale verläßt, denkt Link noch immer an Zelda. Wird er sie jemals wiedersehen? Ein metallisches Geräusch reißt ihn jedoch jäh aus seinen Träumen. Überall patrouillieren die Schergen Agahnims. Furchtlos und ohne Zögern stellt sich Link ihnen in den Weg und zeigt ihnen, was eine Wirbelattacke ist. „Hier, nehmt das, was ihr verdient"! Nachdem alle Gegner besiegt scheinen, vergewissert sich der junge Held auf der Karte, ob er auf dem richtigen Weg ist. Er ist, und das Dorf Kakariko liegt bereits vor ihm. Ein m mystischen Symbolen ve ziertes Haus lenkt Link Blicke auf sich, bevor d Jüngling ein großes, hölze nes Tor durchschreitet, da Tor von Kakariko. Link biet

Das Dorf Kakariko, hier muß sich Sahasrahla, d Dorfälteste aufhalten. Link macht sich auf, dess Haus zu suchen.



sich ein idyllisches Bild. Kleine, schmucke Häuser, umkreist von gemütlichen Gäßchen, gruppieren sich friedvoll um den Dorfplatz, der von einem Wetterhahn verziert wird. Doch was ist das? Link steht vor einem Schild, auf dem nach dem Enführer von Zelda gefahndet wird . . . nach ihm! Jetzt ist äußerste Vorsicht geboten, denn sicher sind ihm nicht alle Dorfbewohner freundlich gesinnt. Rasch begibt sich Link auf die Suche nach dem Haus von Sahasrahla, dem Dorfältesten. Sorgfältig durchkämmt er jedes der Häuser, auch in der Hoffnung, weitere Ausrüstungsgegenstände für sein Abenteuer zu finden. Doch außer einer magischen Flasche, die er bei einem Händler kauft und einer weiteren, die er in der Dorf-

Link kauft eine der magischen Flaschen bei dem Dorfhändler. Später wird sie ihm sehr nützlich sein.

schänke findet, geht Link leer aus. Auch in der Schmiede und in den drei Häusern vor dem südlichen Dorftor ist nichts zu entdecken, außer einem Spielcasino, in dem Link sein Glück versucht und etwas Geld gewinnt. Jetzt kann Sahasrahlas Haus nur noch im Norden sein. Und

Sahasrahla ist nicht da, weiß seine Frau, wo sich ihr Mann aufhält?

Link trifft in der Dorfschänke auf zwei Stammgäste.

richtig, neben einem früheren Diebesunterschlupf findet der Abenteurer das Haus des Dorfältesten, doch er trifft dort nur dessen Gattin an, die ihm nicht sagen kann, wo ihr Mann steckt. Sie erzählt ihm vom Master-Schwert. Verzweifelt beginnt Link, die Dorfbewohner zu befragen, zunächst ohne Ergebnis. Erst ein kleiner Junge beim Dorfladen hilft ihm weiter. Sahasrahla ist im Ostpalast...

Link hat die Dorfschänke durch den Hintereingang betreten. Hier ist die zweite magische Flasche.

Der Junge mit dem Schmetterlingsnetz

Bevor Link das Dorf in Richtung Ostpalast verläßt, vergewissert er sich, ob er auch keines der Häuser unbeachtet gelassen hat. Bei dieser Überprüfung fällt ihm ein kleines Haus in der Dorfmitte auf. Hier war er noch nicht gewesen. Link betritt das Haus und findet sich in einem gemütlich eingerichteten Wohnraum wieder. Sein Blick fällt auf einen kleinen, hustenden Jungen, der im Bett liegt. Nach einer kurzen Unterhaltung schenkt der kränkelnde Junge Link sein Schmetterlingsnetz und erzählt ihm, daß er damit früher viel Spaß hatte. Link, der das Netz für einen nützlichen Ausrüstungsgegenstand hält, bedankt sich bei dem Jungen, wünscht ihm gute Besserung und verspricht, ihm das Netz wiederzubringen, sobald er es nicht mehr benötigt. Beim Verlassen des Hauses erinnert sich der junge Abenteurer an eine kleine Fee, die er in der Nähe des Dorfplatzes gesehen hat und die ihm zu neuer Lebensenergie verhalf. Link fragt sich, ob es nicht möglich ist, diese Fee mit dem Schmetterlingsnetz einzufangen und in einer der beiden Flaschen aufzubewahren, um die Feenkräfte später, bei Bedarf, einsetzen zu können. Gesagt, getan. Link begibt sich zu den Büschen, in denen er die Fee glaubte, gesehen zu haben. Nach kurzer Suche findet er tatsächlich die Fee und fängt sie mit dem Schmetterlingsnetz ein. Sorgfältig bewahrt er sie in einer der Flaschen auf, die er im Dorf gefunden hat. Nun steht seiner Reise zum Ostpalast nichts mehr im Wege. Vor Verlassen des Dorfes ersteht Link noch ein paar Bomben im Geschäft des Dorfes. Diese sollen sogar Löcher in brüchige Wände reißen können. Hatte Link nicht irgendwo im Dorf eine brüchige Wand gesehen? Nur wo? Aber vielleicht sucht er erst einmal Sahasrahla.

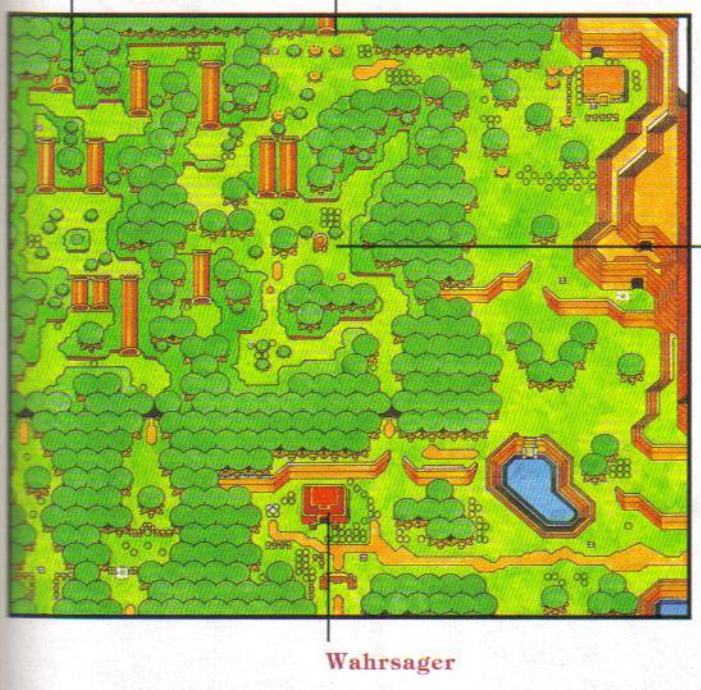
Mit dem Schmetterlingsnetz kann Link Feen einfangen.

Der kranke Junge leiht Link sein Schmetterlingsnetz.

„Blöde Hühner!"

Diese Überzeugung teilt Link jedoch erst, seitdem er anhaltend auf eines dieser possierlichen Tierchen mit seinem Schwert einschlug. Er wird es nicht wieder tun…

Die Geheimnisse der Verlorenen Wälder



Link verläßt das Dorf durch das Nord-Tor. Erneut fällt ihm das seltsam dekorierte Haus auf. Er beschließt, dem Bewohner einen Besuch abzustatten. Der Raum ist dunkel und in der Luft liegt der Geruch von süßlich duftenden Kräutern. Vor ihm ist die Silhouette einer merkwürdig gekleideten Gestalt zu erkennen, einem Wahrsager. Bereitwillig sieht dieser für Link in die Zukunft. Seitlich hinter dem Haus sieht er einen Pfad, der in den Wald führt. „Bevor ich Sahasrahla suche," beschließt Link, „werde ich mich erst einmal im Wald umschauen." Ein Entschluß, den er nicht bereuen wird.

Ein Herz in der Tiefe

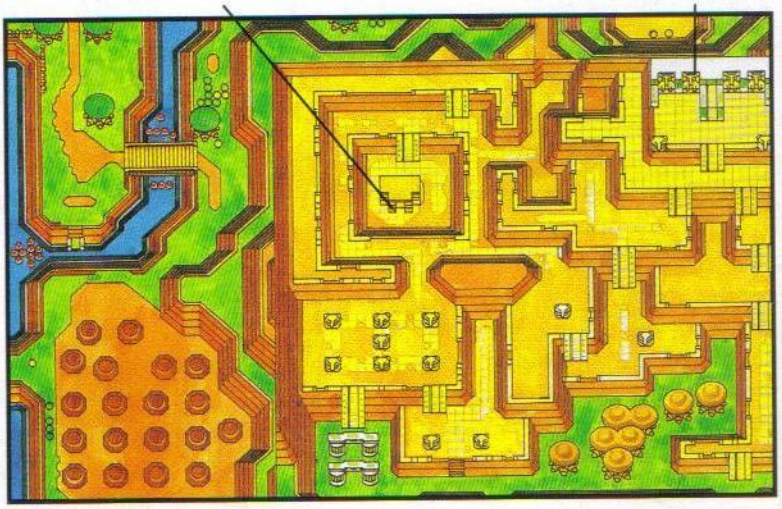
Im Wald findet er eine Busch-Ansammlung, die einen Geheimgang verbirgt. Er springt hinein ... Der Abenteurer findet sich in einer feuchten Höhle wieder. Vor ihm liegt ein Herzteil, das seine Lebensenergie erneut erhöhen kann. Link nimmt es an sich, verläßt die Höhle und kehrt in den Wald zurück. Dichter Nebel erschwert ihm die Sicht, dennoch kämpft sich Link Schritt für Schritt vor. Da – Links Blick fällt auf ein in einem Stein steckendes Schwert. Ist das das legendäre Master-Schwert, von dem Link schon so viel gehört hatte? Der Abenteurer nähert sich der Waffe, muß aber leider erkennen, daß es sich nicht um das Legendenschwert handelt. Link läuft weiter und findet einen stinkenden Pilz.

Kapitel 4
Der Ostpalast

Sahasrahlas Unterschlupf

Ein langer, beschwerlicher Weg liegt hinter ihm. Link hat sich anhand der Karte, auf der ihm ein kleiner Junge das Ziel markiert hatte, orientiert und endlich Sahasrahlas Unterschlupf gefunden. Dieser weiht Link in die Legende um Hyrule ein und macht ihn mit seiner nächsten Aufgabe vertraut, dem Erringen des Amuletts des Mutes, das sich im Ostpalast befindet.

Sahasrahla erzählt Link die Legende der sieben Ritter von Hyrule.



Die Wächter des Ostpalastes

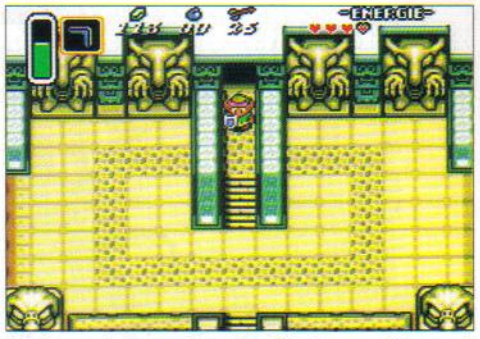
Mächtig und zum Greifen nahe ragt der Palast vor Link empor. Doch noch hat er sein Ziel nicht ganz erreicht. Die Wächter des Gebäudes müssen noch überwunden werden. Grausame Steinstatuen, die zum Leben erwachen, sobald man sich ihnen nähert. Doch auch die roten Bombenquallen gieren nach neuen Zielen ... Link tastet sich mit wachem Blick vor.

Die Bombenquallen feuern ihre Munition in alle vier Himmelsrichtungen.

Die Golem Götzen erwachen erst zum Leben, wenn man sich ihnen nähert.

Im Inneren des Palastes

Vor dem Eingang des Palastes stehend wirft Link noch einmal einen letzten Blick zurück. Was wird ihn im Inneren des Palastes erwarten? Mutig verdrängt der Jüngling die Gedanken und erinnert sich seiner Aufgabe, das Amulett des Mutes zu erringen. Zusammen mit zwei weiteren Amuletten würde es seine Kräfte entfalten und ihm ermöglichen, das legendäre Master Schwert aus den Verlorenen Wäldern zu führen... Link betritt vorsichtig den Palast. Sein erster Blick fällt auf zwei riesige, einäugige Dämonenstatuen und drei Türen, die aus dem ersten Raum herausführen. Link entscheidet sich für die mittlere Tür, die er mit einem Schalter öffnet. Nachdem er sich durch den nächsten Raum gekämpft hat, entdeckt er eine Sicherung des Ganges, durch den er gehen muß. Schwere Metallkugeln rollen den Weg entlang. Auch nur bei der geringsten Berührung würde sein Körper von der Kugel erfaßt und langsam von dem Gewicht erdrückt werden. Geschickt weicht Link den Hindernissen aus und setzt seinen Weg weiter fort. Stück für Stück erkundet er das gesamte Labyrinth. Er wehrt sich gegen Skelettritter und gegen lebende Steinstatuen und entdeckt eine riesige Kiste, die er nicht zu öffnen vermag, da ihm der Schlüssel dazu fehlt. Einige Räume weiter jedoch entdeckt er eine zunächst unsichtbare Truhe, die den fehlenden Schlüssel enthält. Link stürmt zurück zur großen Truhe und findet darin einen Bogen, den er sofort dazu benutzt, um einige Gegner bereits aus der Distanz zu erledigen.



Link wirft einen letzten Blick gen Himmel. Wird er den Palast jemals wieder verlassen?

Unter dem Krug vor der Mitteltür befindet sich ein Schalter, der die Metalltür nach oben schwingen läßt.

Ein Relikt aus Hyrules Legenden: Der mächtige Bogen. Link kann nun Pfeile verschießen.

Der Bogen der Hylia

Nachdem Link den Bogen, ein Vermächtnis der Hylianer, in der großen Truhe gefunden hat, wartet noch die eigentliche Aufgabe auf ihn, die Vernichtung der Armos-Ritter, die von Agahnim beauftragt wurden, den Palast und das in ihm befindliche Amulett des Mutes, mit ihrem Leben zu verteidigen. Der Ort, an dem die Ritter das Amulett hüten, sei durch ein in den Boden gemeißeltes mystisches Zeichen zu erkennen. Link macht sich sofort auf den Weg. Der Raum, von dem die Legenden berichten scheint im ersten Stock zu liegen. Ein mulmiges Gefühl in der Magengegend verspürend, schreitet Link die Stufen hinauf und steht bald vor dem Symbol das die Legende erwähnte, dem Dämonenschädel. Er nimmt all seinen Mut zusammen, prüft seine Ausrüstung – Hat er noch genügend Pfeile? – und schreitet durch die unheimliche Tür...

Mit seiner neuen Waffe kann Link seine Gegner bereits aus der Distanz attackieren.

Die Armos-Ritter

In Hyrule erzählt man sich darüber, daß Agahnim, der Magier, die Herrschaft über Hyrule an sich reißen will, um der Saat des Bösen Einzug zu gewähren. Aus diesem Grund hat der Hexer Statthalter an allen wichtigen Punkten des Landes postiert. Im Ostpalast sind die Armos-Ritter unter ihrem Führer Commanderus seine Vertreter. Ihre Aufgabe besteht darin, eines der drei Amulette, deren vereinte Kräfte das Master-Schwert freigeben, mit ihrem Leben zu beschützen und jeden, der es wagt, in den Palast einzudringen und die Hand nach dem Amulett zu erheben, sofort zu vernichten. Viele haben es schon versucht, doch keiner von ihnen ist jemals zurückgekehrt. Nun ist es an Link, der Herrschaft der Armos-Ritter ein Ende zu bereiten. Mutig betritt er den Raum, als auch schon die Tür hinter ihm krachend zuschlägt. Ihm stehen sechs Kolosse in schweren Rüstungen gegenüber. Starr wie mächtige Säulen, keine menschliche Regung zeigend. Langsam ergreift Link seine neue Waffe, den Bogen der Vernichtung, spannt einen Pfeil ein und zielt auf seine Gegner. Diese rollen wie eine Büffelherde auf ihn zu und lösen dann ihre anfängliche Formation auf. Fast sieht es so aus, als tanzten die Ritter einen vernichtenden Reigen. Link geht in der Ecke des Raumes in Deckung. Er feuert alle seine gesammelten Pfeile auf die Ritter, bis nur noch einer übrig ist, Commanderus. Link nimmt sein Schwert in beide Hände und stürmt entschieden auf seinen Gegner zu.

Den letzten Ritter bezwingt Link mit ein paar kräftigen Schwerthieben.

Die Armos-Ritter formieren sich. Link beschließt, sie mit Pfeilen anzugreifen.

Das Amulett des Mutes

Die Wächter des Ostpalastes sind bezwungen. Link kann seinen Triumph noch gar nicht fassen. Lethargisch hält er sein Schwert in der Hand und starrt ungläubig in den verlassenen Raum. Er denkt an Zelda. Wieviel gefährliche Abenteuer würde er noch auf sich nehmen müssen, bis er seine Prinzessin wiedersehen würde? War sie wirklich in Sicherheit, ging es ihr gut? Links Gedankengänge wurden jäh unterbrochen, als sein Blick auf das Amulett fiel, das Amulett des Mutes. Was Hunderten vor ihm mißlang, hatte er geschafft. Stolz reißt er das Medaillon mit der linken Hand in die Höhe. Ein ebenfalls errungenes Herzsymbol gibt ihm neue Kraft. Ihm fallen die Worte von Sahasrahla ein, der ihn bat, zu ihm zurückzukehren, falls es Link gelingen sollte, das Amulett des Mutes zu erringen. Es ist das erste von drei Amuletten. Die Legende besagt, daß nur derjenige, der alle drei Amulette trägt, fähig ist, das Land vor bösen Mächten zu bewahren. Der Träger aller drei Medaillons, so die Prophezeiung, wird die Macht haben, das sagenumwobene Master-Schwert aus dem Felsen in den Verlorenen Wäldern zu ziehen und damit das Böse zu vernichten, so daß es für immer dorthin zurückkehren möge, wo es hergekommen ist... Link weiß, daß er noch

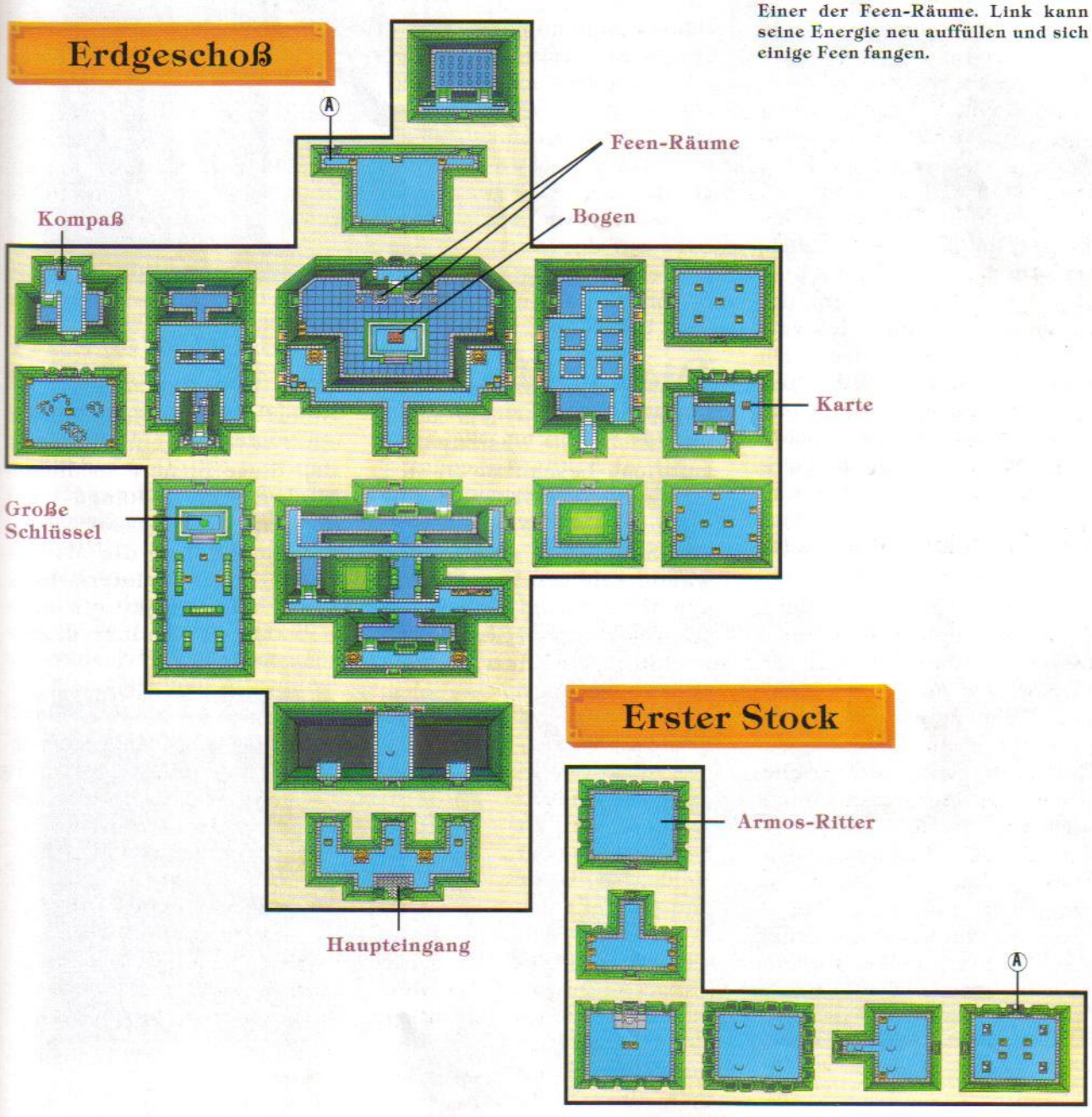
Das Amulett des Mutes ist das erste von dreien. Zusammen offenbaren sie geheimnisvolle Kräfte.

zwei Prüfungen zu bestehen hat, ehe er die beiden anderen Amulette, die der Stärke und der Weisheit huldigen, in Händen halten wird. Dann erst wird es ihm möglich sein, sich auf die Suche nach dem Master-Schwert zu begeben. Noch weiß er nicht, wo die anderen beiden Amulette zu suchen sind.

Feen aus der Tiefe

Bevor Link sich auf den Weg zu den Armos-Rittern macht, tankt er noch einmal Kraft. Durch Zufall sind ihm zwei Öffnungen im Boden aufgefallen, die jeweils zu einem Raum mit Feen führen. Link muß nur die Treppe heraufgehen und dann in die Tiefe springen.

Einer der Feen-Räume. Link kann seine Energie neu auffüllen und sich einige Feen fangen.



Kapitel 5
Geheimnisse

Die Pegasus Stiefel

Stolz betritt Link das Haus von Sahasrahla, dem Weisen. Überrascht starrt dieser auf Link. „Du hast es also tatsächlich geschafft, die Armos-Ritter zu bezwingen und das Amulett zu erringen? Ich muß zugeben, daß ich Dich unterschätzt habe... Ist es möglich, daß Du der Auserwählte bist, der Erretter, von dem die Weissagung erzählt? Ich vertraue Dir, junger Krieger, Du hast bewiesen, daß Du der Aufgabe würdig bist. Warte einen Moment, ich möchte Dir ein magisches Erbstück meiner Ahnen überreichen..." Der Alte verschwindet und erscheint kurze Zeit später mit einem Paar Stiefeln, den Pegasus Stiefeln. Sahasrahla berichtet Link von der Magie der Stiefel, sie lassen ihren Träger schnell wie den Wind laufen und ermöglichen es ihm, Bäume und andere Dinge zu rammen, um ihnen versteckte Geheimnisse zu entlocken. Während Link sich die Stiefel anzieht, zeichnet Sahasrahla ihm die Orte auf der Karte ein, an denen sich die anderen Amulette befinden.

Sahasrahla schenkt Link die Pegasus Stiefel. Mit ihnen kann Link rennen wie der Wind.

Mit der Macht der Stiefel holt Link sogar den jungen Mann im Dorf ein.

Die Goldene Biene

Bevor Link zu seinem nächsten Ziel, dem Wüstenpalast aufbricht, beschließt er, sich ein wenig in der Gegend umzuschauen. Und so wandert er gen Süden, bis er an einen wunderschönen See kommt, den See Hylia. Im Nu befindet er sich an dessen Südufer, wo er eine leichte Klimaänderung spürt, es wird kälter. Aus der Ferne sieht er einen Höhleneingang, der ihn neugierig macht. Er begibt sich zu der Höhle, betritt sie und findet sich in einer Eiswelt wieder. Beim genaueren Durchsuchen dieser Höhle, stößt Link durch das Rammen einer Feen-Statue auf eine goldene Biene. Eine alte Legende besagt, daß diese Biene dem dienen muß, der sie einfängt. Wird sie dann freigelassen, wendet sie sich gegen die Widersacher ihres Meisters. Link fängt das Insekt ein und bewahrt es in einer seiner Flaschen auf.

Die goldene Biene erscheint, wenn die Feen-Statue von Link gerammt wird.

Der magische Eisstab

Vom ersten Raum der Eishöhle aus, führt eine Tür zu einem weiteren Raum. Link betritt den Raum, kommt jedoch nicht weiter, da Felsblöcke ihm den Weg versperren. Er kehrt zurück vor die Höhle. Dort, links neben dem Eingang sieht Link einen Riß im Gestein. Er legt eine seiner Bomben vor den Felsen und tatsächlich, die Explosion gibt eine Öffnung frei. Im Inneren der Höhle findet er den magischen Eisstab.

Mit einer Bombe verschafft sich Link Zutritt zur Höhle, die den magischen Eisstab verbirgt.

Das Buch Mudora

Der Abenteurer kehrt nach seinem Fund in der Eishöhle zurück in das Dorf Kakariko. Südlich des Dorfes fällt ihm ein Haus auf, das er bereits früher schon einmal betreten hatte, die Bücherei. Schon damals war ihm ein Buch aufgefallen, das auf einem der Regale lag. Bisher nur fand er keine Möglichkeit, an das Buch zu gelangen. Mit weitem Anlauf rennt er auf das Regal zu und rammt es. Diesmal war sein Anlauf schnell genug, um das Regal zum Wanken zu bringen, das Buch fällt von dem Holzgestell und landet auf dem Boden. Link hebt es auf und wischt den Staub vom Umschlag. Er hat das Buch Mudora gefunden, mit dem sich die alten Schriftzeichen der Hylia entziffern lassen.

Verkauf den Fisch

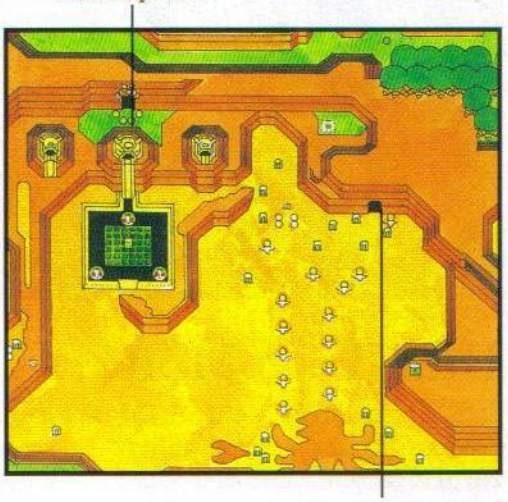
Falls Link einmal einen Fisch fangen sollte, kann er diesen für viel Geld an den Händler verkaufen.

Kapitel 6
In der Wüste

Der weise Aginah

Schon der Weg in die Wüste war gepflastert mit eigenartigen Erlebnissen. Zum Beispiel der komische Kauz, der am Eingang zur Wüste sitzt und ein Schild neben sich aufgestellt hat: „Ich bin ein komischer Kauz. Sprich mich nicht an." Und kaum hat Link einen Schritt auf den Wüstensand gesetzt, schon kreisen die Geier über seinen Kopf. „He, ich bin noch lange nicht am Ende", ruft Link den gierigen Vögeln zu. Im Nordosten findet Link einen Höhleneingang. Mutig begibt er sich hinein und lernt den weisen alten Aginah kennen. Er ist ebenso wie Sahasrahla mit vielen Geheimnissen vertraut. Aginah erzählt Link, welche Bewandtnis es mit dem Buch Mudora auf sich hat, welches Link sich ja bereits in der Bibliothek besorgt hat. Mit ihm kann Link den Wüstenpalast öffnen.

Aginah hält nicht nur guten Rat für Link parat, sondern auch ein Herzteil.



Mit Hilfe des Buch Mudora kann Link die Inschrift am Eingang des Palastes entziffern.

Ungewohnte Kraft

Link ist ein kräftiger junger Mann, aber bislang konnte er lediglich Büsche ausrupfen und Krüge hochheben. Um in diesem gefährlichen Abenteuer aber zu bestehen, bedarf es einiger besonderer Kräfte. Im Wüstenpalast findet Link den Krafthandschuh, den die Hylianer vor langer langer Zeit hier versteckten. Streift Link diesen ganz besonderen Handschuh über, ist er in der Lage, auch nicht ganz so schwere helle Steine hochzuheben, unter denen sich so manches Geheimnis verbirgt. Bereits im Wüstenpalast wird ihm diese Kraft von Nutzen sein.

Kaum streift Link den Krafthandschuh über, schon durchdringt ihn ein ungewohntes Gefühl der Stärke.

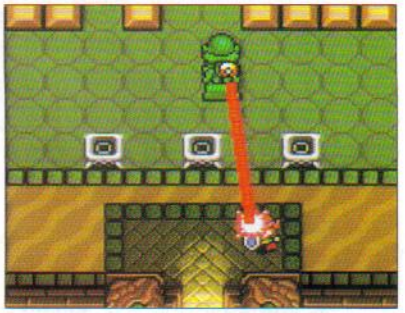
Feenträume

Klein, niedlich und ausgesprochen hilfsbereit – kein Wunder, daß Link immer wieder die Nähe der Feen sucht. Im Wüstenpalast muß er zunächst einen Steinblock verschieben, um die Tür zum Feen-Teich zu öffnen. Mit dem Schmetterlingsnetz fängt er die Feen, um sie in Flaschen aufzubewahren. Das ist ein kluger Schachzug, denn sobald dem mutigen Abenteurer etwas passiert, spenden die Feen ihm neue Lebenskraft.

Feen sammeln – Links Lieblingsbeschäftigung.

Gefährliche Strahlen

Nach und nach erforscht Link den großen Wüstenpalast. Immer wieder trifft er dabei auf strahlenspuckende Statuen. Sie drehen sich stur um die eigene Achse und halten wachsam Ausschau nach Eindringlingen wie Link. Kaum erspäht, feuern sie mit den Strahlen. Noch hat Link kein Gegenmittel gefunden und ihm bleibt nur das geschickte Ausweichen.



Gegen diese Strahlen hilft nur, schnell in Deckung zu gehen.

Die Geheimnisse der Wüste

Nicht nur Hunger und Durst plagen einen Wüstenforscher, sondern auch die eigenartigsten Gestalten. In dieser unwirtlichen Landschaft mußten sich die Lebewesen an die Umgebung anpassen. Geldmann ist einer dieser gefährlichen Gesellen. Kaum in die Wüste geraten, muß Link auch schon die ungewollte Bekanntschaft mit ihm machen. Link bleiben zwei Möglichkeiten, heil diese Begegnung zu überstehen: Entweder er macht sich aus dem Staube, denn Geldmann ist nicht sehr schnell, oder aber er begrüßt den Sandmann mit einer gepfefferten Wirbelattacke, ähnlich wie auch die Wüstengeier. Erschöpft vom Kämpfen verschafft sich Link Erholung in einer Höhle am Eingang zur Wüste. Dort wartet eine mildtätige Fee, bereit, müden Helden frische Kraft zu spenden für neue Abenteuer.

Unheimliche Gestalten graben sich aus dem Wüstensand heraus: Die Geldmanns.

Von einem Geier gut bewacht: Ein weiteres Herzteil.

Mal rein, mal raus

„Alles etwas verwirrend," denkt Link, nachdem er den Wüstenpalast grob erkundet hat. Der Palast verfügt über mehrere Ein- und Ausgänge. Um in einen bestimmten Teil des Palastes hineinzukommen, findet Link bald heraus, muß er zunächst einmal raus aus dem Palast. Nur gut, daß Link einen Grundriß vom Gebäude gefunden hat. Dadurch kommt etwas Licht in das Verwirrspiel. Nördlich vom Haupteingang findet Link einen weiteren Zugang zum Palast. „Hier muß ich wohl rein," vermutet Link und räumt die Steine aus dem Weg. Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend betritt Link das ungewisse Dunkel.

Die Ein- und Ausgänge des Wüstenpalastes wirken irgendwie unheimlich, fast schon lebendig.

Um in die oberen Etagen des Wüstenpalastes zu gelangen, muß Link zunächst einmal Steine aus dem Weg räumen.

Die 4 Steintrogfackeln

Ein Blick auf die Palastkarte gibt Link Gewißheit: Er ist dem Palastwächter ganz nahe! Doch wo geht es hier weiter? „Sollte ich mich verlaufen haben?" schießt es Link durch den Kopf. Das einzig Auffallende in diesem Raum sind vier beieinander stehende Steintrogfackeln. „Komisch", findet Link, denn in diesem Raum ist es hell genug. Einer inneren Eingebung folgend, zündet er die Fackeln trotzdem mit seiner Lampe an. Aber . . . was ist jetzt passiert? Der ganze Palast scheint zu beben und die so massiv wirkende Wand neben den Fackeln verschiebt sich wie von Geisterhand. Es wird nicht das letzte Mal sein, daß Link sich an den Trick erinnern muß . . .

Mit diesen vier Steintrogfackeln in einem hellen Raum muß es etwas auf sich haben.

Die Fackeln lassen wie durch Zauberhand eine Tür erscheinen.

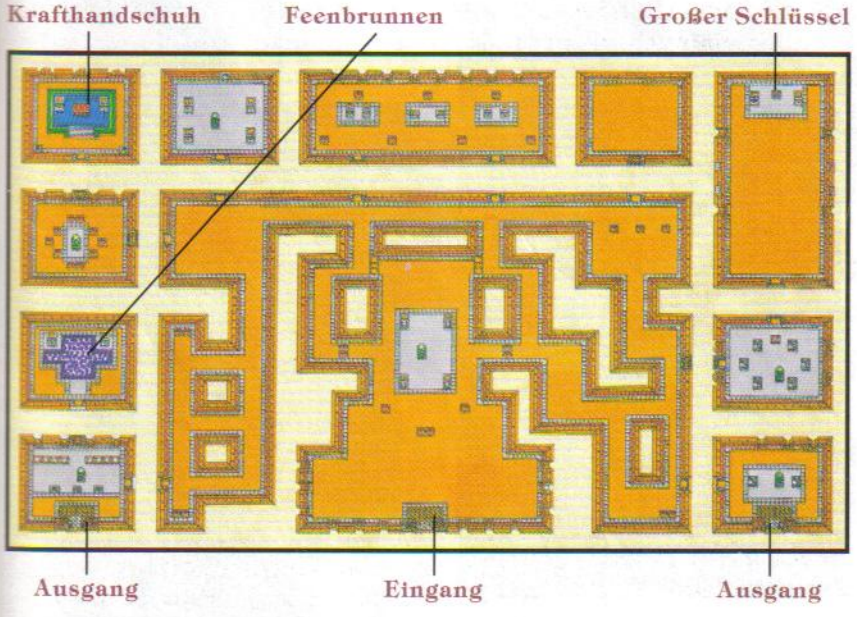
Gleich 3 Wächter

Solange Link magische Energie besitzt, attackiert er die Lanmolas mit dem Eisstab.

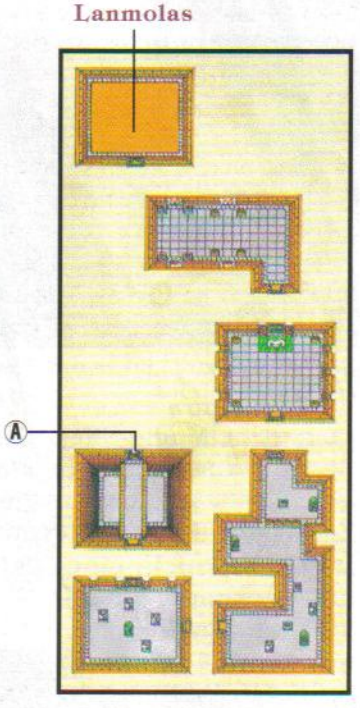
Endlich befindet sich Link im sandigen Gemach der Lanmolas. Blitzschnell können sie sich aus dem Sand heraus- und wieder hineingraben. Dabei fliegen Link die Steinbrocken um die Ohren. Allerdings mit Eisstab und Wirbelattacke ist der junge Held bestens gerüstet.

Der schwache Punkt der Lanmolas ist ihr Kopf. Mit geschickten Wirbelattacken wird Link siegen.

1. Kellergeschoß



2. Stock



Das Amulett der Stärke

Was hatte Sahasrahla Link erzählt? Drei Amulette müsse er erringen, dann könne er das Master Schwert bekommen. Nun, mit dem Sieg über die Lanmolas im Wüstenpalast hat Link das zweite bereits in seinen Händen. Link ist sich sicher: „Wenn ich erst einmal das Master Schwert habe, werde ich das Böse aus Hyrule vertreiben ... für immer!"

Es war ein schwerer Kampf, aber es hat sich gelohnt: Link erhält das zweite Amulett.

1. Stock

Kapitel 7
Zoras Wasserfall

Von Pilzen und Fischen

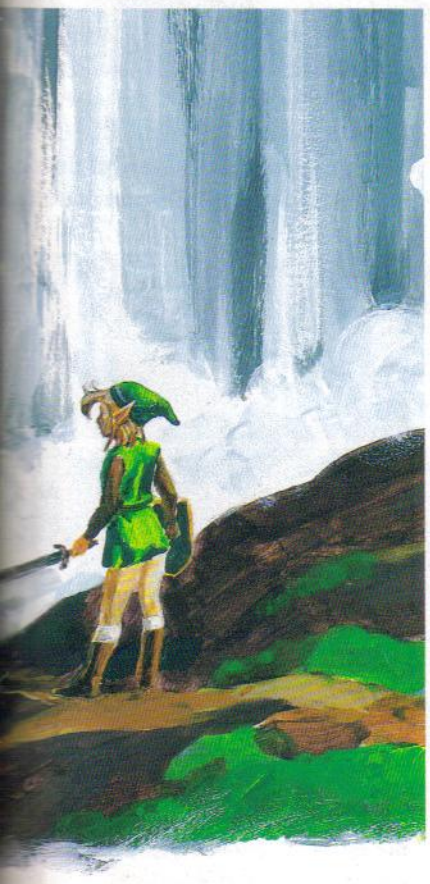
Nachdem Link das zweite Amulett errungen hat, macht er sich auf, die Lichtwelt Hyrule noch weiter zu erforschen. Dieses Mal verschlägt es ihn in den Nordosten des Reiches. Zunächst stattet

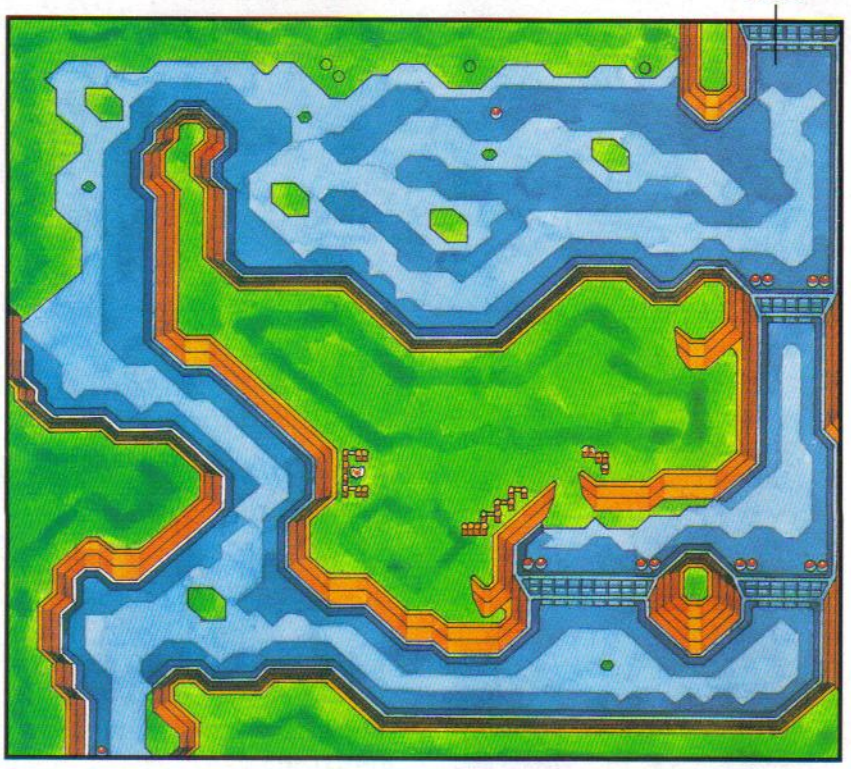
Bei der Hexe wird Link endlich seinen stinkenden Pilz los.

Link dem Magie-Shop einen Besuch ab. Die Hexe rührt unter freiem Himmel einen Zaubertrank an. Allerdings fehlt ihr noch eine Zutat: Ein stinkender Pilz. Den hat Link in den Verlorenen Wäldern gefunden. Endlich wird er ihn los. Später, so verspricht die Hexe, bekäme er dafür eine Belohnung. Nun geht es weiter zum Fischkönig Zora. Für einen stolzen Preis verkauft er Link ein Paar Schwimmflossen.

Zora ist ein knallharter Geschäftsmann. 500 Rubine verlangt er für die Schwimmflossen.

Glücklicherweise hatte Link bisher wenig Rubine ausgegeben und seine Geldbörse war prall gefüllt, als er Zora gegenübertrat. Locker zahlte er den stolzen Preis und schnappte sich die Schwimmflossen. „Gleich mal ausprobieren," beschließt der junge Held, streift sich das Spezial-Schuhwerk über und nichts wie hinein ins volle Wasserleben. Das Planschen macht richtig Spaß, wenn da nur nicht die unfreundlichen Wasserbewohner wären. Und da, ein Strudel. Ein wenig ängstlich, aber seiner Neugierde nicht widerstehen könnend, schwimmt Link in den Strudel hinein. Zora hatte ihm ja erlaubt, alle Wasserwege zu benutzen. Plötzlich findet sich Link ganz woanders wieder. „Das spart Umwege!"





Wünsche werden wahr

Erstaunlich, was sich so alles hinter Wasserfällen verbergen kann. Gleich westlich von Zoras Wasserfall, entdeckt Link einen zweiten. Er schwimmt in ihn hinein. Dort wohnt eine wunderschöne Fee, die ihm einen Wunsch erfüllt, wenn er etwas in den Teich hineinwirft. Aber, was soll er nur werfen? Alles gibt sie ihm wieder zurück. Bis auf den Bumerang... Und noch eine zweite Fee trifft Link bei seiner Wassertour im Hylia See. Diese Fee wohnt im Brunnen der Freude und bittet um Rubine. Link wirft ein paar... und er wird fröhlicher. „Ist das alles?" fragt der junge Mann enttäuscht. Er wirft nochmal und nochmal – und schließlich erhält er eine Gegenleistung von der fröhlichen Fee.

Link wirft Rubine über Rubine.

Langsam stellt Link fest, der Kauf der Schwimmflossen hat sich gelohnt. Link ist rundum zufrieden. Frech schwimmt er den Burggraben entlang und amüsiert sich königlich über die Burgwachen, die verdutzt von der Brücke herunterschen. „Mal sehen, was unter der Brücke ist," denkt sich Link. Auch hier erlebt Link eine Überraschung: Ein junger Reisender hat hier sein Zelt aufgeschlagen und sich an seinem gemütlichen Lagerfeuer zu einem Nickerchen niedergelassen. Er will einfach nur weiterschlafen und gibt Link, um ihn loszuwerden, eine leere Flasche, die er auf einer seiner vielen Reisen erworben hatte. Für Link ein wertvoller Schatz.

Magische Flaschen sind für Link überaus wertvoll, denn er kann darin nicht nur Elixiere aufbewahren.

Auf ins nächste Abenteuer

Genug herumgetrödelt, Link weiß schließlich, daß er eine Mission zu erfüllen hat. Ein Blick auf die Karte und auf geht es zielstrebig ins nächste gefährliche Abenteuer – Heras Turm auf dem Berg. Link folgt den Schildern am Wegesrande. Durch eine dunkle Höhle geht es hinauf zum Berg. Unheimlich ist es in diesen Höhlen – Fledermäuse flattern herum und Link mag gar nicht daran denken, was hier sonst noch kreuchen und fleuchen mag. Seine kleine Lampe ist da nur eine schwache Beruhigung. Ganz unverhofft taucht in dem Dunkel eine Gestalt auf. Erst ist Link mächtig erschrocken, aber im Schein der Lampe beruhigt er sich schnell. Es handelt sich nur um einen freundlichen alten Mann, der seine Lampe verloren hat und seit Tagen durch die dunklen Gänge herumirrt, um den Ausgang zu finden. „Klar können Sie mitkommen," erwidert Link auf die freundliche Bitte des Alten. Allerdings bereut Link seine Hilfsbereitschaft schon sehr bald, denn der Mann redet und redet ohne Unterlaß. Kein Wunder, schließlich hat er seit Tagen keinen Menschen mehr gesehen und ist froh einen geduldigen Zuhörer gefunden zu haben. Je länger er den Geschichten des alten Mannes zuhört, umso interessierter ist Link. Der Alte weiß eine ganze Menge über Agahnim und die entführten Mädchen... und er kennt die Höhle wie seine Westentasche. Ohne seine Warnungen würde Link sicher in so manches Loch hineinfal-

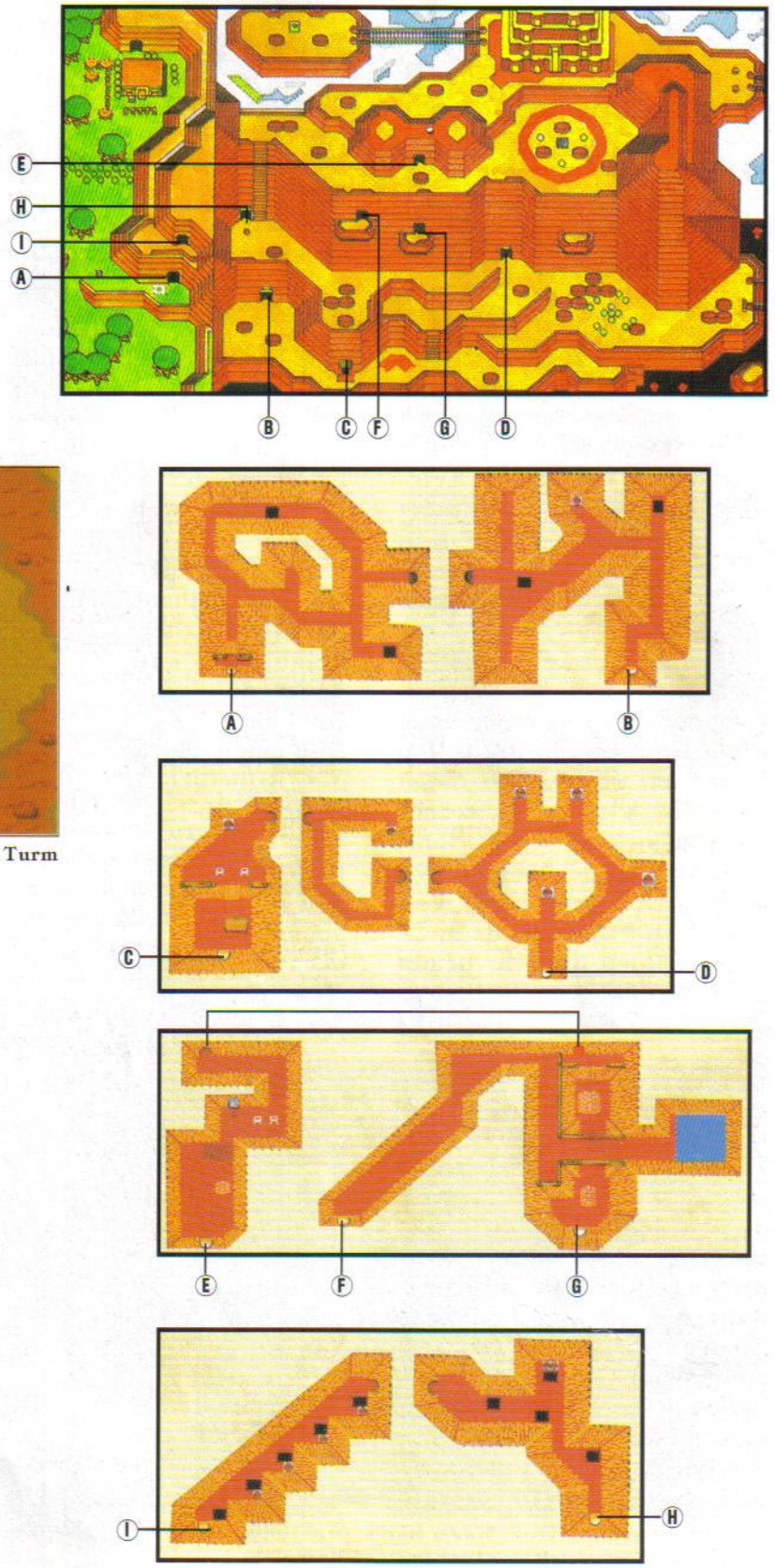
Durch die Höhle geht es auf den Berg. Link entfernt erst den Felsbrocken.

Zum Dank schenkt der alte Mann Link einen magischen Spiegel.

len. Beide sind froh, als sie endlich den Ausgang der Höhle erreichen. Zum Dank schenkt der Alte Link einen magischen Spiegel, mit dem Link zum Wanderer zwischen den Welten werden kann. Etwas erschöpft erholt sich Link im Haus des alten Mannes, bevor er den Berg erklimmt. Frisch gestärkt begibt sich Link durch den Hintereingang des Höhlenhauses wieder ins Freie. Dort bleibt ihm nicht einmal Zeit, Luft zu

Der magische Teleporter hilft Link, zu Heras Turm zu gelangen.

schnappen, denn riesige Felsbrocken stürzen den Berg herunter. Ungeachtet dieser Gefahr klettert er weiter nach oben. Immer wieder entdeckt er Höhleneingänge. Link kann seine Neugierde nicht zügeln: „Reinschauen kann ja nicht schaden." Und er hat Recht behalten. Das Innere des Berges im Norden Hyrules ist offenbar ein einziges großes Höhlenlabyrinth. Überall haben die früheren Bewohner wertvolle und hilfreiche Sachen versteckt. Endlich oben angekommen, kann Link bereits einen Zipfel des Hera-Turms erspähen, aber wie soll er nur dahin gelangen? Wahrscheinlich hat es etwas mit dem Magischen Teleporter zu tun...



Kapitel 8
Heras Turm

Eine merkwürdige Welt

Es gehört schon eine große Portion Erfindungsgabe dazu, den Turm der Hera zu erreichen. Zunächst war Link durch den magischen Teleporter geschlüpft und findet sich jetzt in einer eigenartigen Welt wieder – die Schattenwelt. Irgendwie ist ihm ganz komisch zumute. Erschreckt muß Link feststellen, daß er sich in einen Hasen verwandelt hat. Zwei witzige Gesellen lachen ihn aus, erzählen ihm aber auch, wo er sich befindet und was es mit der Verwandlung auf sich hat. Auch erfährt Link von der geheimnisvollen Mondperle. Er ist zwar verwirrt, aber behält dennoch einen kühlen Kopf. Er begibt sich dorthin, wo die Bodenstruktur die Form einer Brille hat, stellt sich mittendrauf und holt seinen magischen Spiegel aus dem Rucksack. Ein Blick hinein und schon ist er wieder zurück in der Lichtwelt und ganz er selbst. Er befindet sich jetzt oben auf dem Brillenfelsen. Rechts auf dem Felsblock entdeckt der junge Held ein Herzteil. Nun noch mutig den Brillenfelsen an der Nordseite heruntergesprungen und schon liegt der Turm der Hera direkt vor ihm.

Der Schrecken ist groß: Kaum durch den Teleporter geschlüpft, verwandelt sich Link in einen Hasen.

Das Innere des Turms

Imposant steht das gewaltige Bauwerk vor Link. Er schaut hoch: 6 Stockwerke voller unbekannter Gefahren. „Das kann ja nett werden," murmelt Link im Hineingehen in sich hinein. Und er soll Recht behalten, denn einige ganz neue Herausforderungen warten auf den Abenteurer. Zum Glück ist Link nicht auf den Kopf gefallen, denn sonst würde er die Sache mit den Kristallschaltern sicher nie verstehen. Er kann die hübsch leuchtenden Schalter nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit Bumerang oder Pfeilen aus der Distanz heraus aktivieren. Und an die Sternenschalter, die die Löcher im Boden verändern, muß man sich auch erst einmal gewöhnen. Ein Rätsel nach dem anderen löst Link bei seiner Erkundungstour durch Heras Turm, bis er endlich die große Schatztruhe findet, aus der er die sagenhafte Mondperle herausholt. Besonders knifflig wird die Eroberung des Turms durch die Tatsache, daß Link nicht einfach ein Stockwerk nach dem anderen erklimmen kann. Manchmal führt der Weg in ein höheres Stockwerk durch ein unteres. Äußerst knifflig! Kombinationsgabe und Mut helfen Link in dieser schwierigen Situation weiter. Denn Mut braucht man, wenn man sich durch ein Loch im Boden einfach ins Ungewisse hineinfallen läßt.

Die Kristallschalter lassen Hindernisse auftauchen und verschwinden.

Den großen Schlüssel hat Link gefunden. Wo ist jetzt die Schatztruhe?

Sternenschalter verändern die Löcher im Boden.

Die Mondperle! Ohne sie müßte Link als Hase die Schattenwelt erforschen.

Die Mondperle

Sie ist einer der geheimnisvollen magischen Gegenstände, die noch aus der Zeit der Hylianer stammen. Link hat schon einiges über diesen wundersamen Gegenstand gehört. Wer diese faszinierende Perle besitzt, ist in der Lage, auch in der Schattenwelt seine eigentliche Gestalt zu behalten. Ohne Mondperle verwandelt sich jedes Lebewesen in sein zweites Ich. Sahasrahla rät Link mittels Telepathie eindringlich, nach der Mondperle in Heras Turm zu suchen.

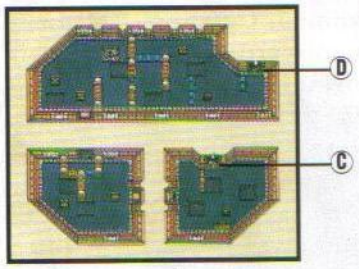
Eine Erfrischung

Link befindet sich in einem kräftezehrenden gefährlichen Abenteuer. Umso wichtiger ist ihm die Hilfe der kleinen Feen mittlerweile geworden. Er versucht, immer ein paar Feen in seinen Flaschen im Gepäck zu haben, denn mit ihnen kann er sicher gehen, einigermaßen glimpflich den Gefahren zu trotzen. Auch in Heras Turm befindet sich ein Feenbrunnen. Um dorthin zu gelangen, muß sich Link durch ein Loch im Boden des 4. Stocks fallen lassen, um in dem Brunnen im 1. Stock zu landen. Ein unheimlich langer Fall ins Ungewisse, allerdings mit glücklicher Landung. Ein Warpstein bringt Link wieder aus dem Brunnen heraus.

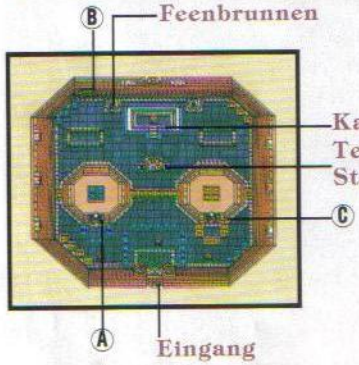
Mutig springt Link in das Bodenloch im 4. Stock.

Ein scheinbar endloser Fall findet ein glückliches Ende: Im Feenbrunnen.

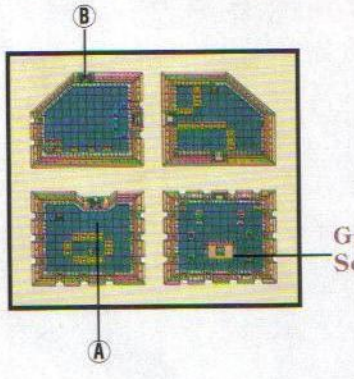
2. Stock



1. Stock

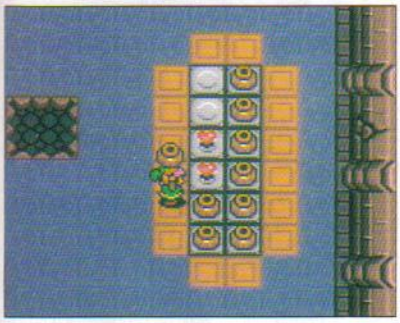


Erdgeschoß



Die letzte Hürde

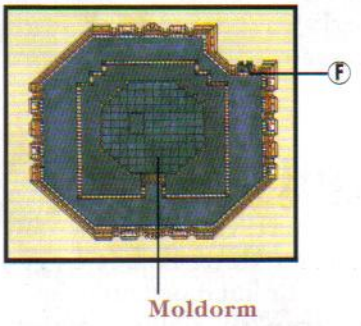
Im 4. Stock angekommen, ahnt Link schon, daß er dem Wächter des Turms ganz nahe ist, ohne auf die Karte schauen zu müssen. Ein merkwürdiger Geruch strömt aus dem Treppenhaus rechts. Es liegt also nur noch ein Stockwerk und ein ungewisser Gegner zwischen ihm und dem heißersehnten dritten Amulett. Bevor Link sich nach oben begibt, schaut er sich in diesem Raum erst einmal um. Mittels Sternenschalter und großem Schlüssel holt er sich die Mondperle. Und was gibt es sonst noch so? Eine ganze Reihe von Krügen weckt seine Neugier. Link hebt einen nach dem anderen hoch und stellt fest: Unter jedem liegt ein Herz. Er frischt seine Energie auf und hoch geht es zum Turmwächter. Moldorm ist sein Name. Der Energiewurm bewegt sich blitzschnell auf seiner Plattform und versucht, Link herunterzuwerfen. Link weicht geschickt aus und macht sich bereit für eine Wirbelattacke, die den Wurm direkt am Schwanz trifft. Das macht diesen nur noch wütender. Kaum heruntergefallen, findet Link sich im 4. Stock wieder. Zum Glück hat er nicht alle Herzen unter den Krügen vorher weggenommen, so daß er sich jetzt erfrischen kann. Und wieder geht es auf in den Kampf gegen Moldorm. Schnell stellt der tapfere, junge Mann fest, daß die Wirbelattacke das wirkungsvollste Mittel gegen den Wurm ist.



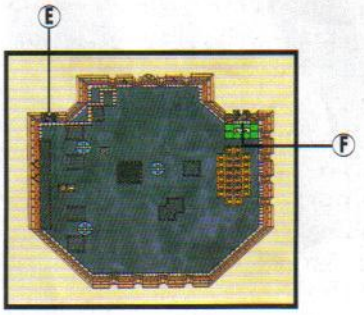
Im Stockwerk unter dem Moldorm-Domizil findet Link frische Energie.

Link macht sich bereit für eine Wirbelattacke, die die schwache Stelle Moldorms trifft: Den Schwanz.

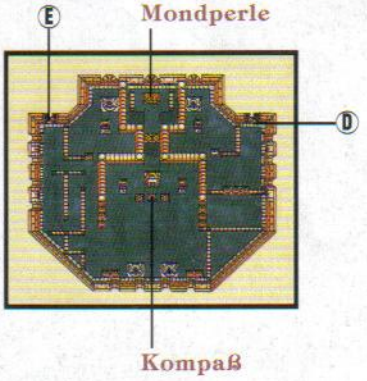
5. Stock



4. Stock



3. Stock



Kapitel 9
Neue Kraft

Endlich... das Master-Schwert!

Erleichtert verläßt Link den Turm der Hera. Er hat es geschafft. Er hat das dritte Amulett errungen – das Amulett der Weisheit. Erst überlegt er, sich noch ein wenig auf dem Todesberg umzuschauen, doch seine Ungeduld läßt ihn nicht zur Ruhe kommen. Er will endlich das Master-Schwert in seinen Händen halten. Wild entschlossen marschiert er den Berg herunter und begibt sich ohne Umweg in die Verlorenen Wälder. Hier irgendwo, so hatten ihm alle erzählt, soll es sein – das sagenhafte Schwert, das das Böse aus Hyrule verbannen kann. Da, ein Schwert in einem Stein. „Das muß es sein," mit diesen Worten stürzt sich Link auf das Schwert. Doch er erlebt eine Enttäuschung. Er hält zwar ein Schwert in den Händen, aber das ist beileibe nicht das Legenden-Schwert. Also, weitersuchen! Link gerät immer tiefer in den finsteren, nebelverhangenen Wald hinein. Im tiefsten Innern des Waldes betritt er plötzlich eine Lichtung mit einem gewaltigen Steinmonument in der Mitte. Ganz oben steckt ein Schwert. Bevor Link aber eine weitere Enttäuschung erlebt, holt er das Buch Mudora heraus und entziffert erst einmal die Steintafel. Was dort eingemeißelt ist, entspricht genau den Erzählungen des Dorfältesten: Der Held, der die drei Amulette errungen hat, kann das Master-Schwert aus dem Stein herausziehen. Die drei Amulette in den Händen tritt Link an das Schwert heran, berührt es und... Die Elemente scheinen einen Freudentanz aufzuführen. In Bruchteilen von Sekunden verzieht sich der Nebel. Ein ganz neues Gefühl der Kraft durchströmt Links Körper. Jetzt kann er Agahnim den Garaus machen.

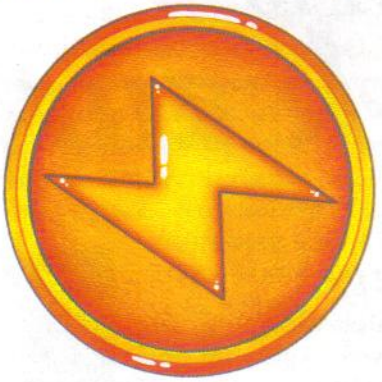
Erst einmal entziffert Link die Inschrift mit Hilfe des Buch Mudora.

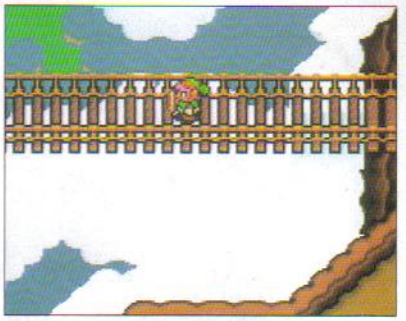
Geschafft! Link hält stolz das Master-Schwert in den Händen. Er hat sich als wahrer Held erwiesen.

Link hatte sich schon gefreut, aber es ist nicht das Master-Schwert.

Auf zu neuen Abenteuern

Mit dem Master-Schwert in den Händen fühlt sich Link jeder Gefahr gewachsen. Er ändert seinen ursprünglichen Plan, gleich Agahnim zu besuchen, obwohl er erfährt, daß Zelda erneut in größter Gefahr schwebt. Zunächst möchte Link sich mit seiner neuen Waffe vertraut machen. Außerdem hat er oben auf dem Todesberg eine Steintafel mit hylianischen Schriftzeichen entdeckt, die besagte, daß der Träger des Master-Schwertes etwas besonderes erhalten würde. Was das wohl sein mag? Vielleicht etwas, was ihm gegen Agahnim helfen kann? Gleich nördlich des Brillenfelsens überquert er die Brücke und steht wieder vor dem hylianischen Monument. Er hält das Master-Schwert hoch und die Erde scheint zu beben. Umgehend landet das magische Luft-Medaillon vor Links Füßen. Damit sei er Herr über die Mächte des Himmels. Gleich probiert Link seine neue Errungenschaft aus. „Eines steht fest," freut sich Link nachher, „dieses Medaillon wird mir sicher eine große Hilfe sein!"





Über die Brücke erreicht Link das hylianische Monument.

Mit dem Luft-Medaillon erlangt Link die Fähigkeit, die Kräfte des Himmels für sich einzusetzen.

Link entziffert zunächst die eingemeißelten Schriftzeichen der Hylianer.

Vorsicht, Diebe!

Im Wald lungern Diebe herum, die Link alles stehlen, was sie kriegen können. Denen geht er aus dem Weg.

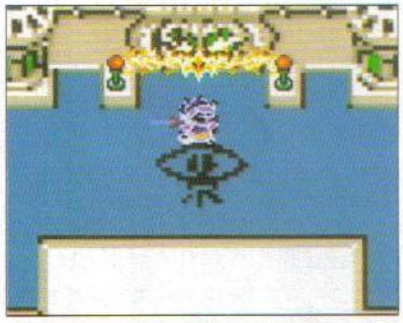
Kapitel 10
Zurück zur Burg

Das Magische Siegel

Er hatte es geschafft. Link hielt das legendäre Master-Schwert in seinen Händen. Die drei Amulette und das Buch Mudora waren der Schlüssel zu der mächtigsten aller Waffen gewesen. Mut, Stärke und Weisheit wurden von ihm gefordert und er, Link, erwies

Link stürmt das Haupttor der Burg. Zelda muß sich hier befinden.

sich als Inbegriff dieser drei Tugenden. Es war ein gutes Gefühl, das Schwert in den Händen zu halten, Link spürte förmlich, wie es lebte, pulsierte. Die Kraft des Schwertes schien sich auf seinen ganzen Körper auszubreiten. Link hielt die Waffe gen Himmel und rief mit entschlossener Stimme einen Schwur in das finstere Grün des Waldes. „Wehe Dir, Agahnim, wehe Dir." Die Worte des Abenteurers waren noch nicht verhallt, als Link die Stimme des alten Priesters vernahm, die offensichtlich telepathischen Kontakt zu ihm aufnahm. Die Schergen von Agahnim waren in die Kathedrale eingedrungen, hatten den Priester überwältigt und Zelda in ihre Gewalt gebracht. Agahnim hatte sie sich wiedergeholt... Link machte sich Vorwürfe, er hätte die Prinzessin niemals allein lassen dürfen. Erneut war sie in die Hände des unheimlichen Agahnims geraten. Was die mit ihr vorhaben, mochte sich Link gar nicht vorstellen. Ohne nachzudenken rennt Link los. Atemlos erreicht er die Kathedrale, muß jedoch entsetzt feststellen, daß er zu spät kommt. Von Zelda keine Spur. Link unterdrückt seine aufkommende Furcht und überlegt, wo Agahnim die Prinzessin hingebracht haben könnte. Eine innere Stimme sagt ihm, daß sich seine Prinzessin in der Burg befindet. Dort hat auch Agahnim seinen magisch versiegelten Unterschlupf. Link bricht sofort auf. Wütend stürmt er den Eingang der Burg und begibt sich in den ersten Stock des Gebäudes, wo sich das magische Siegel befindet, das er bisher nicht zu



Ein normales Schwert kann das Siegel des Hexers nicht brechen.

brechen vermochte. Mit beiden Händen ergreift der Held das Master-Schwert und führt die Klinge langsam hinter seinen Kopf. Krachend saust die Waffe auf das Siegel des Zauberers herab und durchtrennt es. Das Siegel ist gebrochen. „Agahnim, Dein letztes Stündlein hat geschlagen!" Entschlossen, sich von nichts und niemand aufhalten zu lassen, betritt Link den Turm.

Mit dem Master-Schwert kann Link das magische Siegel zerstören und seine Suche nach Zelda fortsetzen.

Im Dunkel des Burgturms

Das Siegel ist gebrochen, das Unheimliche liegt in der Luft. Link betritt das erste Geschoß des Burgturms, in dem sich Agahnim verschanzt hat. Er steht in einer prächtigen Halle, in der ihn vier Steinstatuen dämonisch angrinsen. Mutig beschreitet er den nächsten Raum, in dem ihn die Goldenen Ritter erwarten, Agahnims Leibgarde. Das Master-Schwert findet weitere Opfer. Stockwerk für Stockwerk kämpft sich Link nach vorn. Er läßt Labyrinthe und Abgründe hinter sich, kämpft sich durch Dunkelheit und wehrt sich gegen Widersacher, die aus dem Nichts auftauchen. Widerlich heimtückische Gefolgsleute Agahnims und komplizierte Fallen pflastern seinen Weg. Link meistert einen Raum nach dem anderen, bis er schließlich im obersten Stockwerk des Burgturms angelangt. Vier Fackelsäulen heißen ihn willkommen. Link durchsucht die angrenzenden Räume und entdeckt vor einer Tür in den Steinboden gemeißelt das Siegel Agahnims. Verbirgt sich sein Widersacher im nächsten Raum?

Link zündet die Fackeln an, um seine Gegner früh zu erkennen.

Mit dem Bumerang betäubt Link die Gegner und gibt ihnen dann den Rest.

Telepathische Botschaften

In manchen Bauten Hyrules trifft Link auf Telepathie-Steine. Diese wurden bei der Erbauung von den Hylianern angebracht, um auch über größere Distanzen hinweg Mitteilungen und Botschaften auszutauschen. Sahasrahla, der Dorfälteste, benutzt diese Steine, um mit Link Kontakt aufzunehmen und ihm nützliche Tips zu geben.

Einer der Telepathie-Steine. Link erhält eine Botschaft von Sahasrahla.

Zeldas Verwünschung

Mutig betritt Link den Raum, in dem er den Magier vermutet. Hinter ihm schließt sich die Tür, nun gibt es kein Zurück mehr. Agahnim steht hinter einem goldenen Altar, seine Hände hält er über einen Körper vor ihm... Zelda. Der Hexer hat Link bemerkt, doch denkt gar nicht daran, die Zeremonie zu unterbrechen. Langsam murmelt er für Link unverständliche Beschwörungsformeln, die scheinbar keine Wirkung zeigen. Doch da, was geschah da?

Ein magisches Ritual. Agahnim läßt Zelda verschwinden.

Mit höhnischem Gelächter hat sich auch Agahnim in Luft aufgelöst. Doch Link findet hinter dem mittleren Vorhang eine Tür.

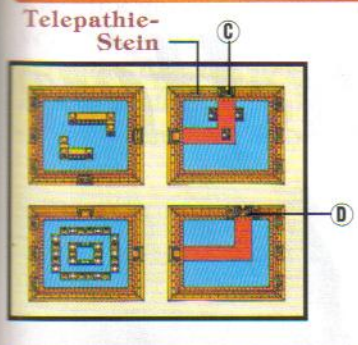
Duell mit Agahnim

Nachdem Agahnim sein Ritual vollendet hatte und Zelda vor Links Augen in Luft auflöste, verschwand der Meister selbst auch. Übrig blieb ein höhnisches Gelächter, das in den Mauern gefangen schien. Link verliert die Beherrschung. Wütend zieht er sein Schwert aus der Scheide und zieht damit wilde Kreise durch die Luft. Die Klinge zerreißt die blauen Seidenvorhänge. „Agahnim, Du Bastard, zeig Dich! Link entdeckt hinter dem Vorhang einen weiteren Raum. Er stürmt hinein und steht erneut Agahnim gegenüber, Gelächter schallt ihm entgegen. Der Hexer konzentriert seine Energie und schickt Blitze und Feuerbälle nach Link. Dieser versucht sich zunächst mit dem Schwert zu verteidigen, mit mäßigen Erfolg. Einer inneren Stimme folgend zückt Link das Schmetterlingsnetz und schleudert damit die Energiebälle Agahnims zurück. Der Hexer wird von seinen eigenen Waffen getroffen. Nach dem dritten Treffer sinkt Agahnim bezwungen zusammen. Mit letzter Energie gelingt es ihm jedoch, der Rache von Link zu entkommen.

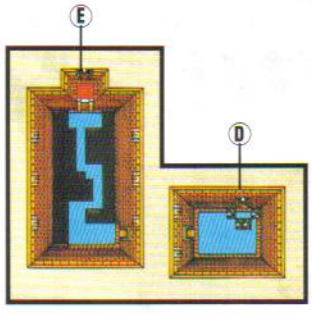
Geschickt weicht Link den Blitz-Attacken aus.

Link benutzt das Schmetterlingsnetz, um die Feuerbälle auf Agahnim zurückzuschleudern.

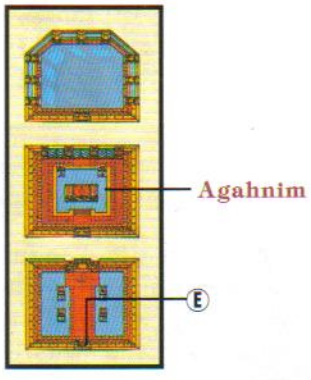
Vierter Stock



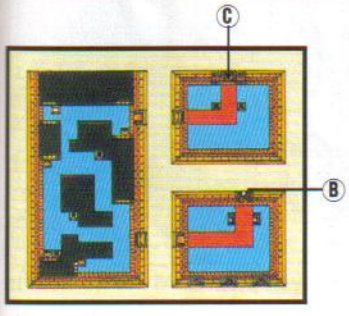
Fünfter Stock



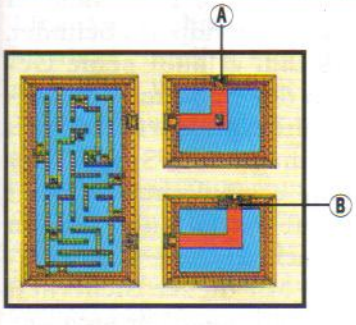
Sechster Stock



Dritter Stock



Zweiter Stock



Erster Stock

Kapitel 11
Licht und Schatten

Die Schattenwelt

Langsam öffnet er die Augen. Das Bild vor ihm ist noch verschwommen, wird aber immer schärfer. Eine wüste Landschaft offenbart sich ihm, Pyramiden, Statuen und ein düsterer roter Himmel, finstere Wälder und grüne Gewässer. „Wo zum Teufel bin ich und wie bin ich hierhergekommen?!“ hört Link sich sagen. Der junge Abenteurer wirkt verwirrt, was war geschehen? Sein Schädel brummt. Langsam kehrte

Link findet sich, von Agahnim in die Schattenwelt verbannt, auf der Spitze einer Pyramide wieder.

seine Erinnerung zurück ... Hyrule, ... Burgturm ... AGAHNIM. Ein Geistesblitz durchfuhr ihn. Er hatte mit Agahnim gekämpft und diesen bezwungen, doch bevor sein Gegner mit letzter Kraft entkommen konnte, legte er einen Zauber auf Link. Dieser kann sich jetzt wieder genau an die letzten Worte des Hexers erinnern. Agahnim hatte ihn in die verborgene Welt verbannt, ... die SCHATTENWELT. Viel hat Link schon über diesen legendären Ort, wo die Wurzel alles Bösen gedieh, gehört, und doch war das, was er nun, da er leibhaftig in diese Welt gereist war, wahrnahm, nicht in Worte zu fassen. Link hat das Gefühl schon einmal an diesem Ort gewesen zu sein und doch ist alles neu, alles anders. Die alten Legenden besagen, daß dies einst das Goldene Land war, bevor Ganondorff Dragmire mit seinen Horden über das Land herfiel und einen Ort des Terrors daraus machte. Seitdem regiert in dieser Welt das Böse. Das größte Ziel Ganons ist es jedoch, auch die Herrschaft über Hyrule zu erlangen. Aus diesem Grund ließ er die Schattenwelt nach dem Vorbild Hyrules verändern, um eine bleibende Erinnerung an sein Vorhaben ständig vor Augen zu haben. So sind nun die Landschaft und die Gebäude der Schattenwelt nahezu identisch mit denen der Lichtwelt Hyrule, was die gewisse Vertrautheit der

Die Schattenwelt. Ein böses Spiegelbild der Lichtwelt Hyrule.

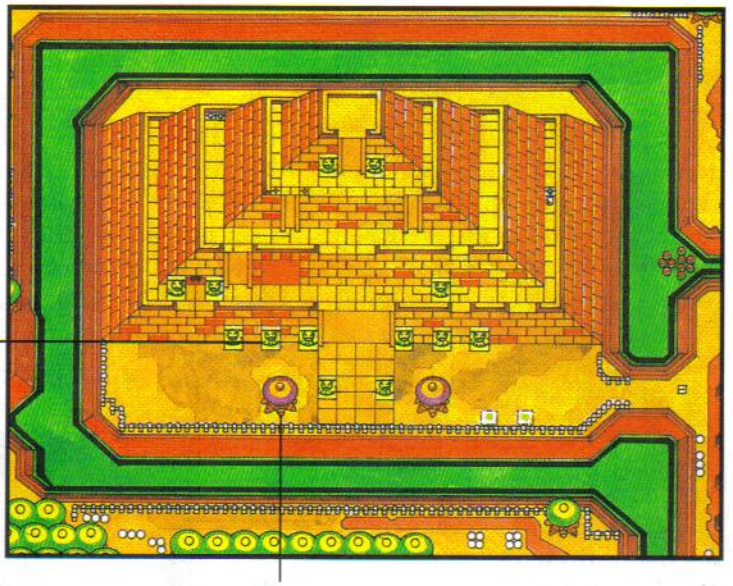
Umgebung bei Link erklärt. Agahnim jedoch, scheint nicht zu wissen, daß Link sich im Besitz der Mondperle befindet, die es ihm erlaubt seine Gestalt in der Schattenwelt beizubehalten. Link erinnert sich an den magischen Spiegel, der es ihm ermöglicht, die Welt jederzeit wieder zu verlassen und nach Hyrule zurückzukehren. Mit dieser Sicherheit im Rücken macht er sich auf, die Schattenwelt zu erkunden...

Mit dem magischen Spiegel kann Link jederzeit nach Hyrule zurückkehren.

Die sieben Kristalle

Als Link gerade die Pyramide verlassen will, hört er eine Stimme, die aus dem Nichts zu ihm spricht. Sahasrahla hat telepathischen Kontakt zu ihm aufgenommen und weiht Link nun ein, was als nächstes zu tun sei. Der Weise markiert sieben Orte auf der Karte des Abenteurers, bei denen sich jeweils einer der magischen Kristalle befindet. In jedem der Kristalle ist eines der sieben Mädchen eingeschlossen, die es Ganon ermöglichen sollen, das bannende Siegel der Weisen, das Hyrule vor dem Bösen beschützt, zu brechen. Sahasrahla beschwört Link, die Mädchen zu erretten, bevor es zu spät ist...

Im Baum am Fuße der Pyramide befindet sich eine Fee.



Das Erde-Medaillon

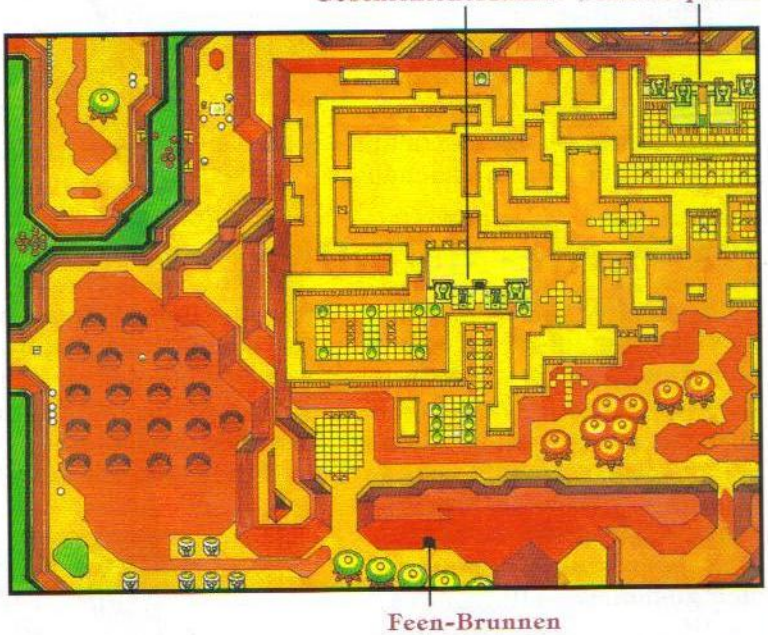
Link, von Sahasrahla neu instruiert, begibt sich sofort auf den Weg in Richtung Schattenpalast. Dort befindet sich der erste der Kristalle. Überall begegnen ihm fremdartige Geschöpfe, deren Aussehen eigenartige Gefühle in Link hervorrufen. Link muß sich zusammenreißen. Als er am Ufer der Wasserfälle sich kurz erholt, fällt ihm ein Kreis aus Steinen im Flußufer auf. Er begibt sich zu der Stelle, an der ein Schild davor warnt, Gegenstände in den Kreis zu werfen. Link, der gerne Regeln mißachtet, reißt das Schild aus dem Boden und wirft es in den Kreis. Daraufhin lugt ein scheußliches, mit lauter Beulen bedecktes Seeungeheuer aus dem Kreis und gibt Link ein magisches Amulett, das Erde-Medaillon, dessen Kräfte Gegner lähmen und die Erde erbeben lassen kann.

Im Kreis aus Steinen wird Link das Erde-Medaillon überreicht.

Kapitel 12
Schattenpalast

Eine andere Welt

Link hatte das Erde-Medaillon gefunden. Der Legende nach gibt es drei dieser Medaillons, wobei jedes seine eigene Kraft besitzt und im Kampf oder beim Öffnen verschlossener Pforten sehr wertvoll sein kann. Der Abenteurer verstaut das Medaillon und setzt seinen Weg zum Schattenpalast fort. Wenn ihn auch die Landschaft und die Gebäude an die Lichtwelt Hyrule erinnern, so wird er doch beim Anblick der Kreaturen der Schattenwelt jäh aus seinen Träumen gerissen. Auf dem Weg zum Palast stellen sich ihm erneut Schattenwesen entgegen, doch mit dem Mut des erfahrenen Kämpfers, der Weisheit des Gelehrten und der Kraft des Schwertes setzt sich Link gegen die Unholde durch. Südlich des Palastes entdeckt er einen Feen-Brunnen, bei dem er letzte Kraft tankt, bevor er in den Palastbereich eindringt. Der Palasthof ist seinem Gegenstück in der Lichtwelt sehr ähnlich. Link erkennt sogar ein Haus, das dem Gebäude, in dem sich Sahasrahla im Ostpalast versteckt, sehr ähnlich ist. Als Link das Haus besichtigt, trifft er dort auf ein furchtbar entstelltes Wesen, das Link vor Ganons Turm warnt und ihm von der Legende des Triforce berichtet. Im hinteren Teil des Raumes erkennt Link eine poröse Mauer, die er mit einer Bombe aufsprengt. Unter Schädeln verborgen findet er dort noch einige nützliche Utensilien, die er schnell in seine Tasche packt. Denn wenn Link eines gelernt hat, dann, daß er alles, was er findet, vorsichtshalber mitnimmt. Man weiß ja nie, wann man es noch brauchen kann.



Link tankt Kraft im Feen-Brunnen südlich des Palastgeländes.

Im ersten Haus trifft Link auf ein merkwürdiges Wesen.

Das grüne Labyrinth

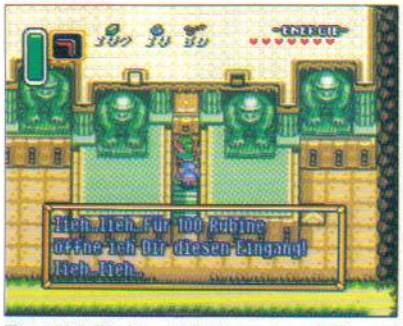
Link hat das Haus des Geschichtenerzählers wieder verlassen und sucht nun nach einem Zugang zum Schattenpalast. Er steht vor einem gewaltigen Labyrinth aus Hecken und Büschen. Der Weg zum Palast scheint durch diesen Irrgarten zu führen. Einer alten Legende nach ruhen die Gebeine vieler Ritter in diesem Labyrinth, die auch nach einem Zugang zum Palast suchten. Link schaut sich um und entdeckt am Boden eingelassene Pfleile. Link schluckt, blickt noch einmal zurück in die Freiheit und betritt schließlich das Labyrinth. Nach langer, verzweifelter Suche, gelingt es ihm jedoch das erste Hindernis zu meistern und den Irrgarten hinter sich zu lassen. Nun stellt sich ihm ein weiteres Problem, der Eingang zum Palast ist verschlossen. Ein Rascheln läßt Link aufschrecken. Blitzschnell, das Schwert bereit, dreht er sich um. Sein Blick fällt auf einen Affen...

Im Irrgarten trifft Link auf KiKi, den Affen. Kann er Link weiterhelfen?

Der Pfeil zeigt Link den Eingang zum Labyrinth.

Das Rätsel des verschlossenen Eingangs

Link blickt dem Äffchen entschlossen in die Augen. „Nicht schlecht", denkt sich Link und freut sich über den lustigen Begleiter. Es ist schon lange her, seit er das letzte Mal einem freundlichen Wesen begegnet ist. Als er langsam sein Schwert wieder in die Scheide zurückschiebt, spricht der Affe zu ihm. „Ich bin Kiki, das Äffchen. Ich liebe Rubine mehr als alles andere. Schenkst Du mir Rubine? Dann begleite ich Dich auch." Link ist nicht geizig und gibt dem Affen ein paar Rubine. Vielleicht würde er später noch die Dienste Kikis gebrauchen können. Und richtig, vor dem Palasteingang: „Bevor ich Dir die Tür öffne, Link, mußt Du mir noch 100 Rubine geben!" Link beschließt, dem Affen etwas über Bescheidenheit zu erzählen. Unwillig gibt er ihm die Rubine. Der Affe hält tatsächlich Wort, er klettert auf den Palast betätigt einen Schalter und kurze Zeit später öffnet sich das Hauptportal. Die Suche kann beginnen... Bevor Link den Schattenpalast betritt, spricht er sich selbst etwas Mut zu: „So weit, so gut. Schlimmer kann es kaum werden." Er irrt sich!

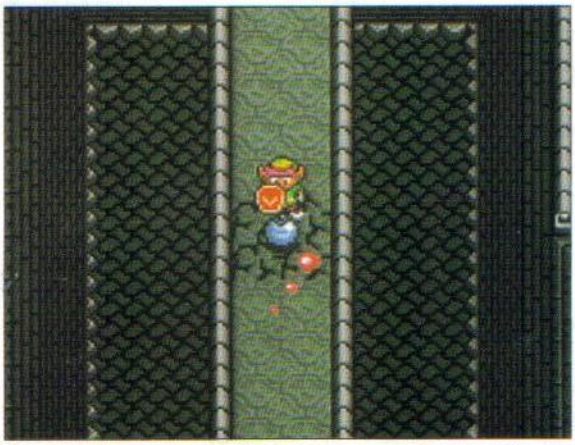


Für 100 Rubine klettert der Affe auf das Palastdach und öffnet das Tor.

Das Tor ist geöffnet. Link stürmt in den Schattenpalast. Hier muß sich der erste Kristall befinden.

Im Inneren des Schattenpalastes

Nachdem Link das Portal geöffnet hat, betritt er mutig den Schattenpalast. Laut Sahasrahlas Erzählungen muß sich hier der erste der sieben Kristalle befinden. Der junge Abenteurer steht in einer mächtigen Halle, aus der drei Türen in den nächsten Raum führen. Link entschließt sich für die mittlere Tür und findet sich abermals in einem Raum wieder, aus dem es drei Ausgänge gibt. Er wählt erneut den Mittleren und gelangt in eine Halle, in der er eine Kiste entdeckt, die er jedoch nicht zu erreichen vermag. Link sucht weiter, erkundet Raum für Raum, entdeckt die Karte des Palastes und einen Kompaß, mit dem er sich orientieren kann. Erneut begegnet Link den Feuer-Ratten, die sich ihm in den Weg stellen. Tapfer bezwingt er die Gegner und steht im angrenzenden Raum vor einer riesigen, grünen Statue. Nach kurzem Untersuchen kommt Link zu dem Schluß, daß die Statue einen geheimen Mechanismus verbergen muß. Link schießt einen Pfeil auf die Statue und tatsächlich, die Wand bewegt sich und gibt eine Einstiegsluke frei.



Die Brücke ist porös. Link kann mit einer Bombe ein Loch in den Boden sprengen.

Die Feuer-Ratten! Sie bewegen sich in entgegengesetzter Richtung zu Link.

Der magische Hammer

Link ist eine Kellertreppe hinuntergestiegen und befindet sich nun in einer Sackgasse. Der Weg wird ihm von magischen Blöcken versperrt, die in kurzen Abständen aus dem Boden schnellen und dann wieder verschwinden. Das Hindernis ist unüberwindbar. Link bräuchte einen Hammer oder ähnliches, um die Blöcke in den Boden zu schlagen. Er macht sich auf die Suche. Geschickt benutzt er seinen Bumerang, um Schalter umzulegen, an die er näher nicht herankommt. Im Nordwestflügel des Palastes rennt Link über eine Brücke, die hinter ihm einbricht. Auf einer Steinterrasse sieht er eine riesige Truhe, die er über einen großen, dunklen Raum erreicht. Er öffnet die Truhe und findet den magischen Hammer, ein uraltes, legendäres Relikt. Eilig begibt er sich an die Stelle zurück, an der ihm die Blöcke den Weg versperrten. Er benutzt den Hammer und kann nun seine Suche fortsetzen. Obwohl das in der Dunkelheit, die hier herrscht, zu einem Glücksspiel werden kann.

Link hat die Wand gesprengt und ist so auf die Terrasse gelangt.

Mit dem Hammer kann Link die magischen Blöcke in den Boden schlagen und so den Weg abkürzen.

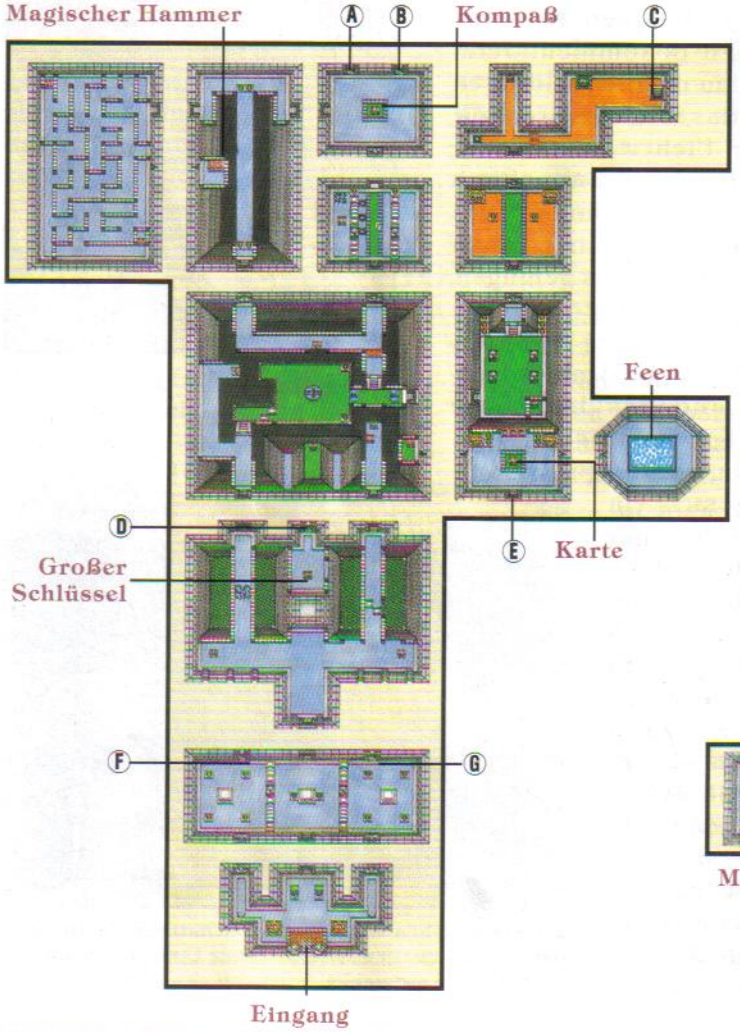
Der Helmasaur King

Der Hüter des ersten Kristalls ist der Helmasaur King. Link muß diesem teuflischen Dämon zunächst die Maske vom Kopf schlagen. Für diesen Zweck setzt Link Bomben ein, die er geschickt plaziert oder haut mit dem Hammer zu. Ist die Maske zerbrochen, ist der King verwundbar. Ein großes, grünes Mal markiert seine empfindlichste Stelle. Jetzt kann Link ihn mit einigen Pfeilen leicht den Rest geben.

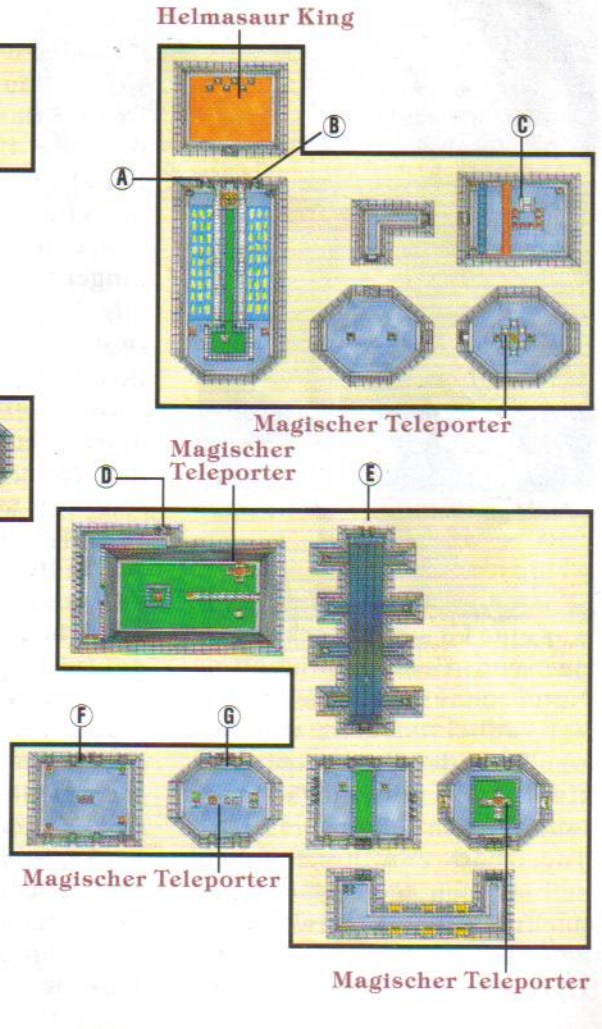
Zunächst muß dem Monster mit Bomben die Maske weggesprengt werden.

Hat der Helmasaur King keine Maske mehr, sollte Link mit Pfeilen auf das grüne Mal zielen.

Erdgeschoß



Keller



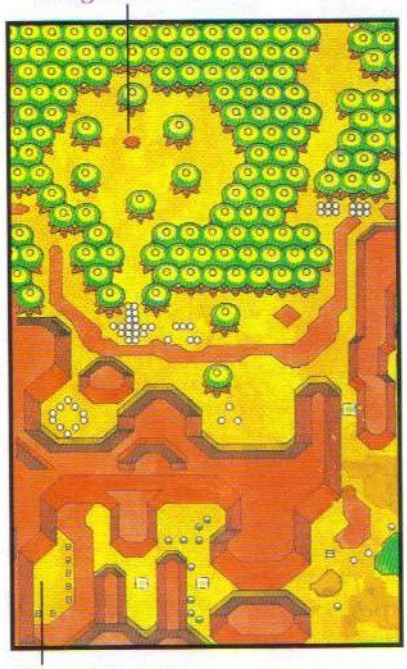
Kapitel 13
Geister und Magie

Der Junge mit der Flöte

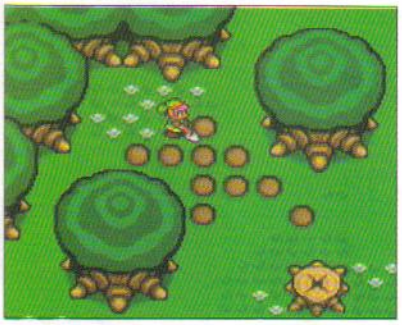
Es war dunkel geworden. Graue Wolken zogen in scheinbar rasender Geschwindigkeit am milchfarbenen Mond vorbei. Regen lag in der Luft, auch wenn noch kein Tropfen vom Himmel fiel, es war zu spüren. Der Wind kündigte ein drohendes Unwetter an, in dem er die Bäume bizarre Tänze vollführen ließ und den Bewohnern des Landes befahl, ihren Unterschlupf nicht mehr zu verlassen,

In der Lichtwelt sieht Link den Geist eines Jungen, der Flöte spielt.

wenigstens nicht diese Nacht. Unter einem Baum im Stroh war eine Gestalt zu erkennen, die von dem kommenden Naturschauspiel offensichtlich unbeeindruckt war, es war Link, der Verteidiger von Hyrule. Er trug noch nicht lange diesen Titel, vor ein paar Tagen hätte er wahrscheinlich selbst noch nicht daran gedacht, einmal auserwählt zu sein. Auserwählt, um das Land Hyrule vor dem Bösen zu bewahren und die höllischen Mächte wieder dorthin zu schicken, wo sie hergekommen waren. Doch die Ereignisse hatten sich überschlagen. Zelda, die Prinzessin war als siebte und letzte Nachfahrin der sieben Weisen entführt worden. Ganon war es gelungen, alle Mädchen in seine Gewalt zu bekommen. Jetzt war es ihm möglich mit deren Kräften das Siegel zu brechen, das die Lichtwelt von der Schattenwelt trennte. Doch mit einem hatte Ganon nicht gerechnet, mit Link. Dem jungen Mann war es gelungen, alle Kreaturen, die sich ihm in den Weg stellten zu besiegen. Er hatte die Amulette errungen und das legendäre Master-Schwert aus dem Felsen gezogen. Nun hatte er sich ein neues Ziel gesetzt: Die Befreiung der sieben Mädchen. Doch es würde nicht leicht werden, das wußte er. Und er wußte auch, daß ein Scheitern seiner Mission Hyrules Untergang bedeuten würde. Ein erster Schritt war bereits getan, Link hatte den Wächter



An der gleichen Stelle in der Schattenwelt übergibt der in ein Tier verwandelte Junge Link eine Schaufel, um die Flöte zu suchen.



Link begibt sich in die Lichtwelt und gräbt im Erdreich nach der Flöte.

des Schattenpalastes vernichtet und ihm den ersten Kristall entlockt. Das Mädchen, das darin eingesperrt war, hatte ihre Freiheit wieder. Der Krieger war auf dem Weg zum Sumpfpalast, wo sich der zweite Kristall verbergen sollte. Auf seinem Weg dorthin kam er an einer Lichtung vorbei, die er bereits aus der Lichtwelt kannte. Oft hatte er die Vision, daß dort ein Junge saß, der Flöte spielte... Link betritt die Lichtung und sieht – wie in der Lichtwelt – eine Gestalt auf dem Baumstumpf sitzen. Doch es ist kein Geist, sondern eine Kreatur aus Fleisch und Blut. Diese erzählt Link von ihrer Verwandlung und gibt ihm eine Schaufel, um nach der geheimnisvollen Flöte zu suchen. Link begibt sich in die Lichwelt und sucht dort nach der Flöte. Nordwestlich des Baumstumpfes findet er sie schließlich. Zurück in der Schattenwelt will er sie dem Jungen wiedergeben, doch dieser bittet ihn, die Flöte seinem Vater, einem alten Mann aus Kakariko zu überbringen. Link macht sich mit dem Wissen auf den Weg, daß der Geist des Jungen nun seine ewige Ruhe gefunden hat.

Der Abenteurer hat es geschafft, er hat die Flöte entdeckt.

Durch das Flötenspiel von Link findet der verzauberte Junge endlich seine letzte Ruhe.

Die Kraft der Flöte

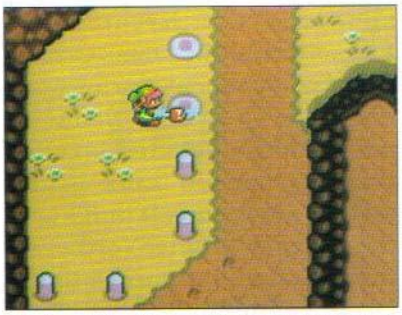
Seine Flöte in den Händen haltend, kehrt Link in die Lichtwelt zurück. Im Dorf Kakariko macht er sich auf die Suche nach dem Vater des Jungen mit der Flöte. Im gemütlichen Dorfgasthaus findet er ihn schließlich. Vor ihm sitzt ein müder, alter Mann. Der Mann, vom Leben und seinen Mißgeschicken gezeichnet, erlaubt Link, die Flöte zu behalten und rät ihm, ihre verzaubernden Klänge am Dorfplatz, vor dem Wetterhahn einzusetzen. Gesagt, getan. Link wandert zum Dorfplatz und steht vor dem riesigen Wetterhahn. Er setzt die Flöte an den Mund und spielt die Melodie eines alten hylianischen Liedes. Langsam beginnt der Wetterhahn sich zu verändern und sich in einen lebenden Vogel zu verwandeln. Ungläubig schaut der junge Abenteurer dem davonflatternden Tier nach. Als er ein zweites Mal die Melodie spielt, kehrt der Vogel zurück, packt Link und trägt ihn durch die Lüfte.

Die Zahlen auf der Karte zeigen Link die Orte an, die er mit dem Vogel in Windeseile erreichen kann.

„Ich fliege, ich kann fliegen!", ruft Link als ihn der Vogel durch die Lüfte trägt.

Das Feuer-Medaillon

Stolz schaut Link die neue Errungenschaft an. Er freut sich schon darauf, Zelda seine Flöte zeigen zu können. Doch noch befindet sich die Angebetete in Gefangenschaft, irgendwo in der Schattenwelt, genauso wie fünf andere Mädchen, die es noch zu befreien gilt. Link setzt seinen Weg fort. Westlich des Sumpfpalastes entdeckt er sieben j-förmig angeordnete Holzpflöcke, die etwas Unsichtbares zu verbergen scheinen. Link nimmt seinen Hammer und schlägt die Pfähle in den Boden. Nichts passiert. „Vielleicht", so denkt sich Link, „markieren diese Pfähle einen Zugang zu einem in der Lichtwelt nicht erreichbaren Ort." Der Abenteurer beschließt, den magischen Spiegel einzusetzen. Er stellt sich in den abgegrenzten Bereich und aktiviert den Zauber... Etwas benommen von der Teleportation findet sich Link in der Lichtwelt wieder und tatsächlich, er war an einem Ort, den er in der Lichtwelt nicht erreichen konnte. In seiner Nähe entdeckt er eine Steinplatte mit alten hylianischen Zeichen. Mit Hilfe des Buches Mudora entziffert er die mystischen Formeln und erhält das Feuer-Medaillon.

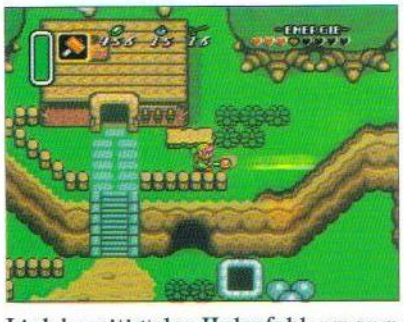


In der Schattenwelt stellt sich Link hinter die Absperrung und aktiviert den magischen Spiegel.

Link hat vor der Steintafel das Buch Mudora eingesetzt und das Feuer-Medaillon erhalten.

Verstärkte magische Kräfte

„Der Mutige springt bei der Schmiede in den Brunnen", diese Worte hörte Link bei dem Wahrsager. Bisher war er diesem Geheimnis jedoch noch nicht auf den Grund gegangen. Das sollte sich jetzt ändern. Link hofft, dort etwas zu finden, das ihm bei der Suche nach dem zweiten Kristall behilflich sein könnte. Er begibt sich zur Schmiede. Dort beseitigt er zunächst mit dem Hammer einen dicken Holzpfahl, der ihm den Weg versperrt. Nun steht Link an dem Felsvorsprung, unter dem sich der Brunnen befindet. Der junge Krieger schaut in ein tiefes, schwarzes Loch. Er wirft einen kleinen Stein in die Tiefe, um festzustellen, wie tief der Brunnen



Link beseitigt den Holzpfahl, um zum Brunnen zu gelangen.

Über diese Statue streut Link sein magisches Pulver. Ein Dämon erscheint und erhöht seine Magiekräfte.

ist. Schon nach wenigen Augenblicken hört er den Stein auf dem Boden aufkommen. Link schließt die Augen und entscheidet sich dafür, in die Tiefe zu springen. Die Dunkelheit verschluckt ihn. Er landet in einem Raum, in dem sich eine riesige prunkvolle Skulptur befindet, die aus zwei Händen besteht, die eine geheimnisvolle rote Kugel halten. Welches Geheimnis birgt dieses steinerne Monument? Er probiert mehrere Sachen aus, die jedoch ohne Wirkung bleiben. Erst, als Link das magische Pulver über die Statue streut, erhält er eine Reaktion. Das Monument entläßt einen Dämon, der Links magische Kräfte erhöht, ab jetzt wird ihm nur noch halb so viel Magie abgezogen.

Das Herz in der Höhle

Link tritt aus der Höhle bei der Schmiede. Ihm stehen nun mehr magische Kräfte zur Verfügung als vorher. Link begutachtet, sich langsam drehend, die Umgebung der Schmiede. „Wie dieser Ort wohl in der Schattenwelt aussieht?“ Der Abenteurer beschließt, in die dunkle Welt zurückzukehren und sich die Gegend dort zu betrachten. Später betritt er den Teleporter zur Schattenwelt und kehrt dort zur Schmiede zurück. Unterhalb des Gebäudes befinden sich 22 Pfähle. In der Hoffnung, ein Geheimnis zu lüften, schlägt Link die Pfähle in die Erde. Als alle im Boden sind, zerbricht krachend ein Baum und gibt einen Geheimgang frei. Es hat sich also gelohnt. Vorsichtig betritt Link den Gang, der ihn in eine Höhle führt. Hier erwartet ihn ein weiteres Herzteil. Doch das ist Zukunftsmusik. Zunächst macht er sich auf zum Sumpfpalast, wo der zweite Kristall auf ihn wartet.

Die Rubinenhöhle

In der Höhle westlich des Sumpfes, kann Link schnell an Geld gelangen. Link fliegt mit dem Vogel hin.

Kapitel 14
Sumpfpalast

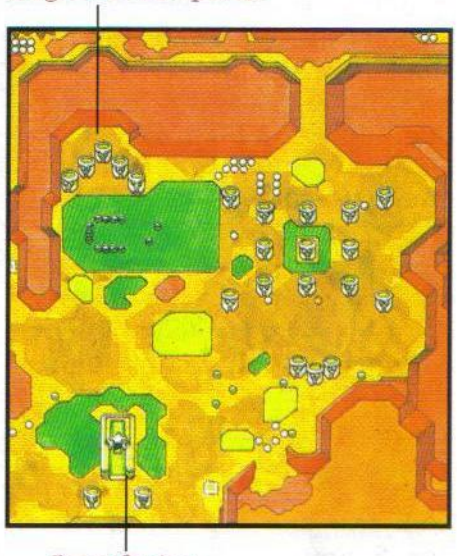
In den Wasserfluten

„So, wo ist jetzt der nächste Kristall?“ Link ist voller Tatendrang und stürzt sich hinein in den Sumpfpalast. Allerdings endet seine Mission schon in der Eingangshalle. Lediglich einen Telepathie-Stein kann er erreichen. Ansonsten ist alles vergittert oder so hoch angebracht, daß Link nicht heranreicht. Etwas verwirrt schaut sich Link um. Die Information des Telepathie-Steins hat sicher etwas mit dieser ausweglosen Situation zu tun. Alles, was man in der einen Welt mache, habe Konsequenzen für die andere. Nun gut, denkt sich Link, dann will ich mal sehen, was in der Lichtwelt in dieser Gegend los ist. Vor dem Palasteingang

In der Lichtwelt zieht Link am Hebel und flutet damit den Sumpfpalast.

schaut er in den Spiegel und wie von Zauberhand ist Link in der Lichtwelt. Direkt vor ihm befindet sich der Eingang zu einem Gebäude. Drinnen findet Link in einem hinteren Raum zwei Hebel. Er zieht am rechten und öffnet so Schleusen, die alles fluten. „Vielleicht flutet dieser Hebel auch den Sumpfpalast,“ vermutet der kluge Held. Sofort springt er in den Spiegel-Warp und marschiert wieder in den Sumpfpalast hinein. Er hatte recht. Die Gänge sind jetzt mit Wasser gefüllt.

Link ist einfach zu klein, um die Leiter zu erreichen.



Diebsgesindel

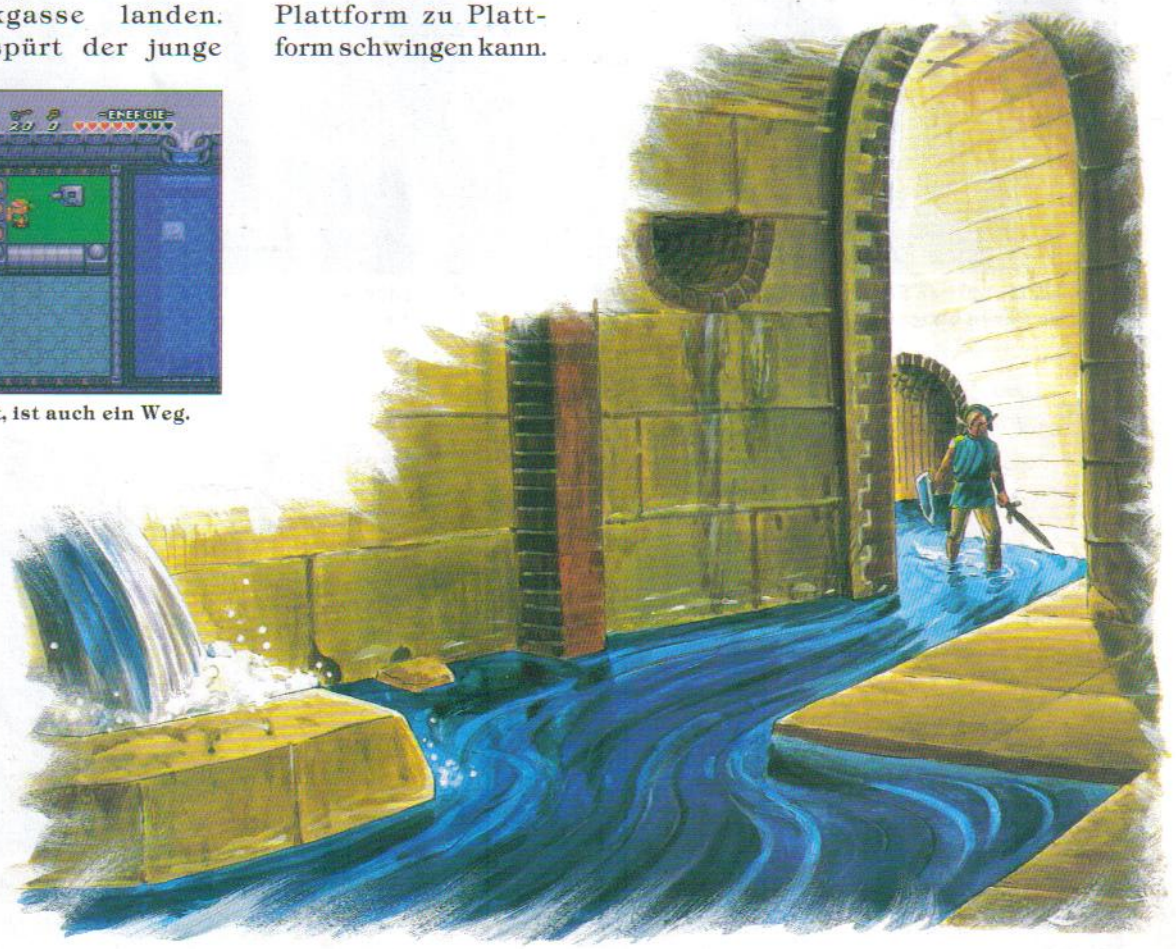
Die beweglichen Pflanzen rund um den Sumpfpalast sind gemeine Diebe. Sie haben es auf Links Schild abgesehen.

Das Allzweckinstrument: Der Enterhaken

Nachdem die erste Hürde genommen ist, warten noch ein paar weitere auf Link. Nicht nur, daß sich im Sumpfpalast die merkwürdigsten Gestalten herumtreiben, nein, allein die Orientierung nicht zu verlieren, ist schon ein Kunststück. Immer wieder entdeckt Link Schalter und Hebel, die er alle mal vorsichtshalber verstellt. Frei nach dem Grundsatz: Wo ein Hebel ist, ist auch ein Weg. Manche fluten irgendwelche Räume, andere lassen Hindernisse im Boden versinken. Ohne diese technischen Vorrichtungen würde Link ganz schnell in einer Sackgasse landen. Irgendwie spürt der junge Streiter, daß der Schatz, der in diesem Palast in der großen Truhe liegt, besonders wichtig ist. Dazu braucht er den großen Schlüssel. Endlich findet er die große Truhe. Er öffnet sie mit dem großen Schlüssel und heraus kommt der Enterhaken. Link ist etwas irritiert: „Bin ich etwa ein Pirat?" Aber schnell kapiert er, daß er sich mit dem Enterhaken von Plattform zu Plattform schwingen kann.

Der Enterhaken wird Link noch eine große Hilfe sein, das ahnt er schon.

Wo ein Hebel ist, ist auch ein Weg.



Ein Weg voller Tücken

Ohne Enterhaken wäre Link im Sumpfpalast aufgeschmissen. Der dazugewonnene Ausrüstungsgegenstand ist nämlich nicht nur gut zum Herüberschwingen, sondern läßt sich auch als Waffe einsetzen. Aus sicherer Distanz kann Link viele Gegner damit aus dem Weg räumen. Wer glaubt, Link hätte das Schlimmste im Sumpfpalast bereits überstanden, der irrt. Jetzt ist Köpfchen gefragt. Er kommt bei seiner Erkundungstour in einen U-förmigen Raum mit drei Türen, zwei geschlossen, eine auf. Ein einziger Schalter öffnet die beiden Türen. Nur, aber das ist für Link ja nichts neues mehr, muß er den Schalter beschweren, damit sie offen bleiben. Eine Steinstatue ist da gerade der richtige Schalterbeschwerer. Draufgeschoben hält sie Link alle Türen auf. Link gelangt in einen Raum ein Stockwerk tiefer.

Der Enterhaken ist ausgesprochen nützlich – auch als Waffe.

Steinstatue auf den Schalter schieben und die Türen bleiben auf.

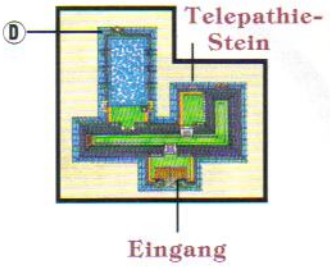
Schon wieder ein Hebel. Diesmal läßt er das Wasser abfließen und Link kann in die Tür unten herein.

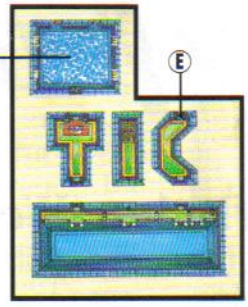
Enterhaken-Geheimnis

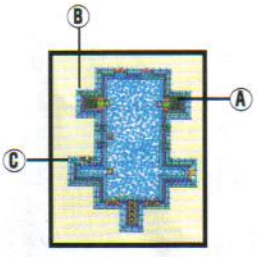
Wir rekapitulieren: Am Enterhaken kann man sich über Abgründe hinwegschwingen und mit ihm Gegner unschädlich machen. Aber noch ein Geheimnis verbirgt der wunderliche Gegenstand. Sobald er ihn auswirft, ist Link unverwundbar. Allerdings nur solange, bis die Feder die Kette wieder eingezogen hat. Eine hilfreiche Erkenntnis für Link.

Das muß man sich merken: Die Enterhaken-Unverwundbarkeit!

Erdgeschoß

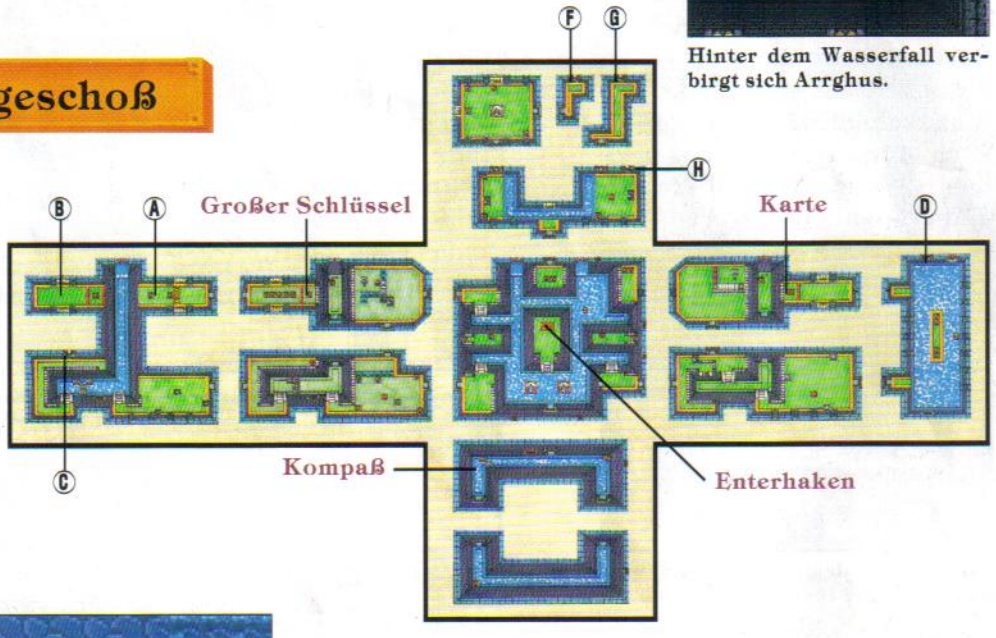


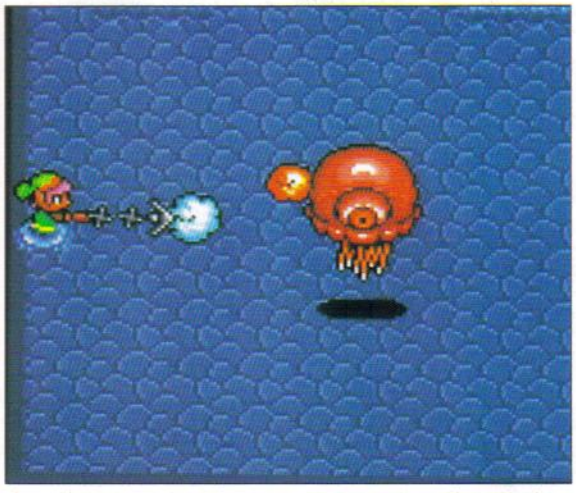




Hinter dem Wasserfall verbirgt sich Arrghus.

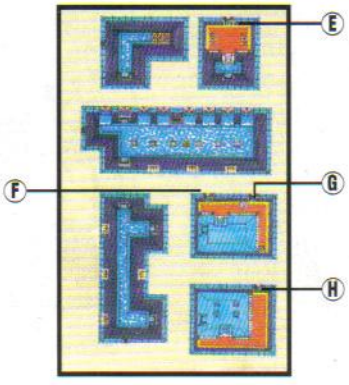
Untergeschoß





Erst Arrghus die Schutzhülle mit dem Enterhaken klauen, dann ihn selbst erledigen.

Untergeschoß



Kapitel 15
Dorf der Diebe

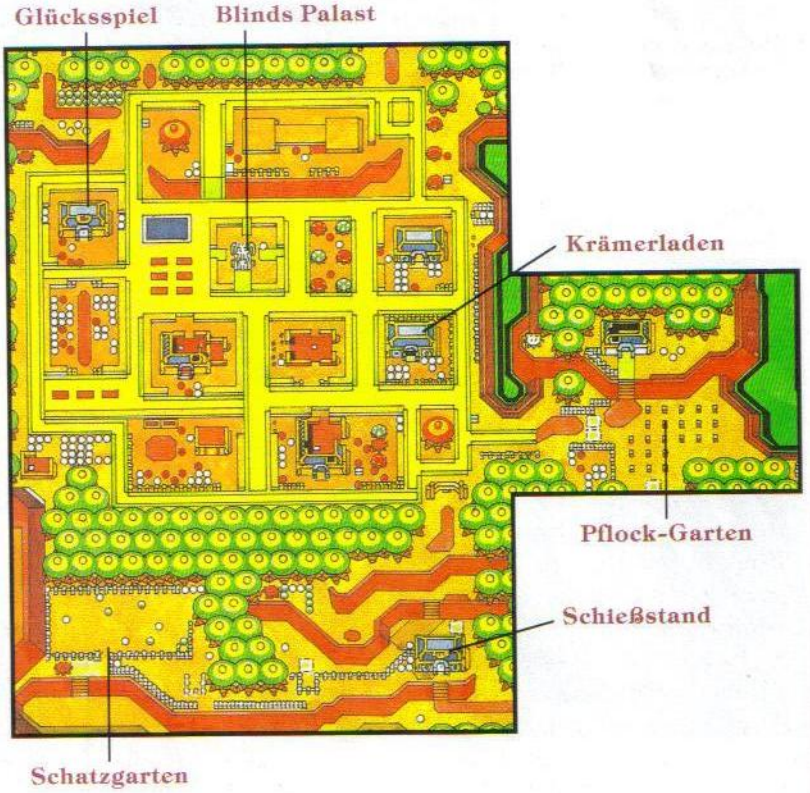
Ein beschwerlicher Weg

Was mag eigentlich aus dem Dorf Kakariko in der Schattenwelt geworden sein? Links Neugier läßt ihn nicht ruhen. Von der Pyramide aus geht er erst ostwärts und dann nach Norden. Aber die Brücke, an die er gedacht hatte, ist kaputt. Link schaut sich um, ob es noch einen anderen Weg über das Gewässer herüber gibt und erspäht eine Lücke in der Uferböschung. Auf der gegenüberliegenden Seite liegen zwei Schädel... „und ich habe einen Enterhaken," kommt Link die Idee. Er wirft den Enterhaken rüber und schwingt sich über den Fluß. Jetzt ist der Weg zum Dorf nicht mehr weit. Bald schon erreicht er das Tor zum „Dorf der Verdammten", wie die Diebe, die sich hier niedergelassen haben, ihre Ortschaft nennen. Ein Schild klärt Link auf, daß nur Leute mit Rubinen in der Tasche hier willkommen seien.

Die Geschäftsleute im Dorf der Verdammten sind Link nicht geheuer.

Doch was ist nur aus dem idyllischen Kakariko geworden: Viele Häuser sind zu Ruinen verfallen und in den noch intakten Gebäuden treibt sich Gesindel herum oder knallharte Geschäftemacher. Auch das Glücksspiel hat hier seinen festen Platz.

Die Brücke ist eingestürzt, aber mit dem Enterhaken hangelt sich Link über den Fluß.



Jede Menge „Sehenswürdigkeiten“

Der erste Eindruck ist ja nun nicht gerade der beste, aber Link will sich alles ganz genau ansehen. Dabei entdeckt er bei sich selbst eine bisher ungekannte Spielleidenschaft. Er versucht sein Glück überall. Solange er genug Rubine in der Tasche hat, sind die Spielhöllen-Betreiber ihm auch recht wohlgesonnen. Nur als es mit seiner Barschaft zu Ende geht, zeigen sie ihr wahres Gesicht. Unfreundlich weisen sie ihm die Tür. Das einzige, was er noch nicht versucht hat, ist das Spiel mit den Holzpflöcken, die man in den Boden rammen muß. Link schafft es einfach nicht, die schweren Steine aus dem Weg zu räumen. Na ja, ein andermal! Da gibt es sicher auch etwas zu gewinnen.

Was mag es wohl zu gewinnen geben bei dem Holzpflock-Spiel?

Ein tolles Spiel! Man darf alles behalten, was man ausgräbt.

In einer der Kisten soll ein großer Schatz liegen. Aber wo?

Fünf Pfeile – fünf Treffer. Das ist nur etwas für echte Meister-Bogenschützen.

Tolle Gewinne

Link hat Glück im Spiel – er gewinnt einige tolle Preise, was wiederum dem Spielhöllen-Besitzern nicht so behagt. Neben einem wahren Vermögen an Rubinen sackt Link auch noch zwei Herzteile ein. Beim Truhenspiel hat er Glück und öffnet die richtige Kiste und im Schatzgarten gräbt er zufällig ebenfalls ein Herzteil aus. Auch bei den Holzpflöcken wartet ein Herzteil, aber da liegen ja die schweren Steinquader, die Link nicht wegbekommt. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Irgendwann wird er die Kraft gesammelt haben, die Steine anzuheben und dann...

Zwei Möglichkeiten

Link hat die Wahl: Erst einmal in der Dämonenstatue umsehen oder aber erst im Skelettwaldpalast.

Kapitel 16
Im Skelettwald

Der Weg ins Ungewisse

Wer die Wahl hat – Link steht sozusagen an einem Scheideweg, welchen Weg in den Skelettwald will er nehmen. Er könnte sich natürlich einfach mal locker mit dem Enterhaken über den Fluß nordöstlich der Schattenwald-Pyramide schwingen. Oder aber er geht in die Verlorenen Wälder, nimmt dort den Weg ganz im Westen, im Wald geht er nach rechts und dann wieder südlich, haut den Holzpflock in die Erde und schlüpft durch den magischen Teleporter hinein in die Schattenwelt. So steht er direkt am Rande des Skelettwaldes. Nach kurzer Überlegung entscheidet er sich für diesen Weg.

Die eine Möglichkeit in den Skelettwald zu kommen, wäre über den Fluß.

Die andere führt durch einen magischen Teleporter am Waldrand.

Rund um den Wald herum

Bei seinem ersten Besuch war Link so fasziniert von all den Spielereien, die die Gauner im Dorf installiert haben, daß er ganz vergessen hatte, auch noch die anderen Häuser etwas außerhalb zu durchstöbern. „Aber man weiß ja nie," zu dieser Erkenntnis ist Link schon etwas früher in diesem Abenteuer gekommen. Zunächst begibt er sich in das kleine Haus vor den Toren des Dorfes. Ein dubioser Wahrsager hat hier seine Zelte aufgeschlagen. Na, dann schau mal in meine Zukunft, denkt Link und wartet gespannt auf das Ergebnis. Was er da hört, bringt ihn erst einmal ins Grübeln. Vielleicht wird er später die Bedeutung der Worte verstehen. So war es ja schon oft der Fall. Gleich darauf zieht es Link in den Norden zum Krämerladen. Vielleicht hat der ja etwas in seinem Warenangebot, was Link für sein weiteres Abenteuer gebrauchen kann. Anschauen kostet ja nichts.

Mal schauen, was der Krämerladen so zu bieten hat. Vielleicht kann Link etwas gebrauchen.

Was mag der Wahrsager in der Zukunft Links sehen?

Wo ist hier ein Palast?

Der kleine Abstecher war ja nicht so aufregend. Mehr Aufregung verspricht sich Link von dem Skelettwald-Palast. Aber wo ist der? Der Wald ist ziemlich finster, aber im Zwielicht erkennt Link keinen Palast, sondern nur riesige aus Stein gemeißelte Totenköpfe. Manche von ihnen reißen den Mund ziemlich weit auf. Link kann es kaum glauben, aber seine erste Vermutung stimmt: Die Mäuler der Schädel sind der Eingang zum Palast. So unwirtlich es aussieht, so prächtig ist es im Innern. Wahre Meister ihres Fachs müssen beim Bau dieses Palastes am Werk gewesen sein. Ein verwirrendes Labyrinth mit zahllosen Ein- und Ausgängen erwartet den Palastbesucher. Nachdem er das Mund-Tor durchschritten hat, muß Link allerdings feststellen, daß er hier nicht viel weiterkommt. „Mmh, da muß es doch noch einen Eingang geben," rätselt der mutige junge Mann. Er geht wieder nach draußen und schaut sich um. Während er so nachdenkt, rupft er einige Büsche heraus und plötzlich... Beinahe wäre Link in ein Loch hineingefallen, das von einem Busch verdeckt war. Neugierig wirft Link einen Blick hinunter, kann aber nichts erkennen. Na dann, nichts wie rein! Sein Mut wird belohnt. Link landet in einem Teil des Palastes, der ihn weiter vordringen läßt.

Unter einem Busch findet Link einen zweiten Eingang zum Palast.

Der Palast ist gesteckt voll mit gemeinen Tricks und Fallen. Link muß sich sehr vorsehen.

Kühlen Kopf bewahren in heißen Situationen

Im Skelettwald-Palast ist der „ganze Link" gefordert. Überall lauert die tückische Gefahr. Nicht nur, muß der angehende Held das Geheimnis der verschiedenen Schalter entschlüsseln, auch die Gegner, die im Inneren des Palastes ein neues Zuhause gefunden haben, bereiten Link Kopfzerbrechen. Da wären zum Beispiel die Mumien. Link muß schon einige Schwerthiebe anwenden, um ihre Mullbinden zu durchdringen und den Widerlingen den Garaus zu machen. Oder die Nachkommen von Moldorm, die sich hier ihre ersten Sporen verdienen. Oder die Flugquallen, die sich mit elektrischer Energie aufladen können. Schon in den ersten Räumen wird Link bewußt, dieser Palast wird kein Honigschlecken. Nur gut, daß er gut ausgerüstet ist.

Viele Palastbewohner warten darauf, Link das Leben schwer zu machen.

Eine knifflige Sache: Die Sternenschalter, die Macht über die Löcher im Boden haben.

Der Feuerstab

Langsam kommt Link dahinter, wie man in dem Skelettwald-Palast vorwärts kommt. Nachdem er den ersten Gebäudeteil durchforscht hat, macht er wieder einen kleinen Spaziergang durch den Wald und betritt den nächsten Teil. Aber vorher hat er sich den Schatz aus der großen Truhe geholt. Mit dem magischen Feuerstab kann Link so manche Fackeln aus sicherer Distanz entfachen. Außerdem läßt sich der letzte Palastteil nur mit Hilfe des Feuerstabes öffnen. Mit ihm verbrennt Link einfach die Barriere, die den Eingang versperrt. Nun ist es nicht mehr weit bis zum Palastwächter.

Eine sinnvolle Ergänzung zur kleinen Lampe: Der magische Feuerstab.

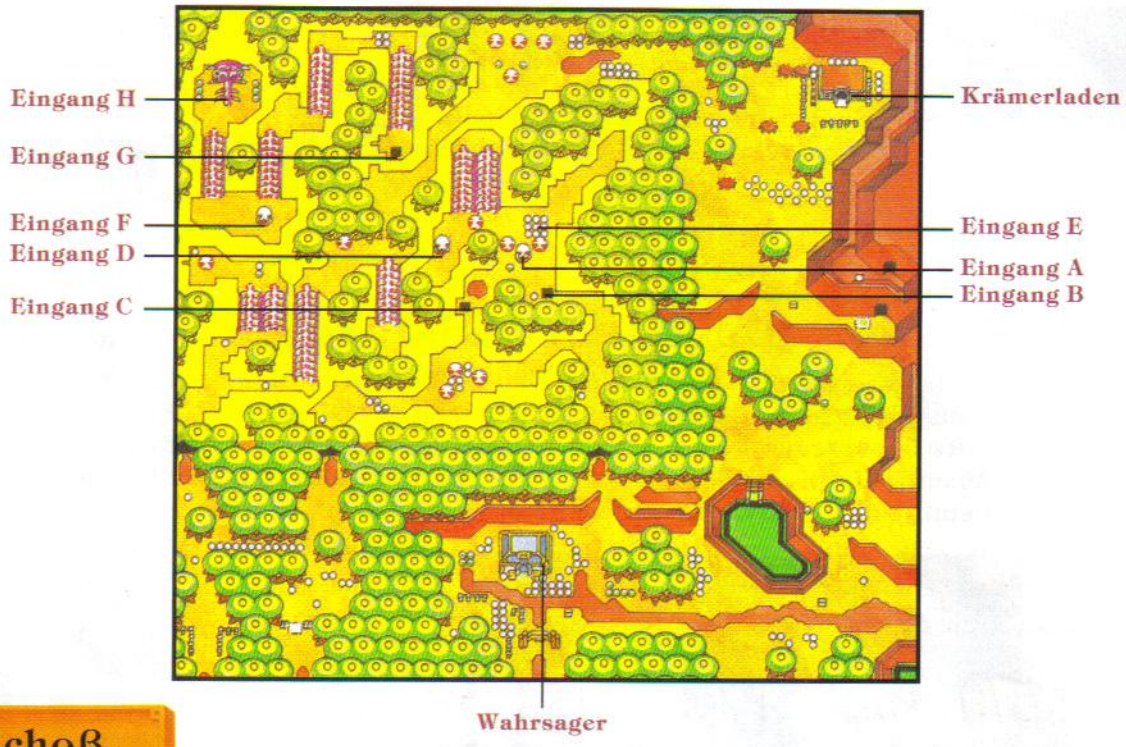
Mit dem Feuerstab kann Link den Eingang zum letzten Gebäudeteil freilegen.

Mothula, die Riesen-Feuermotte

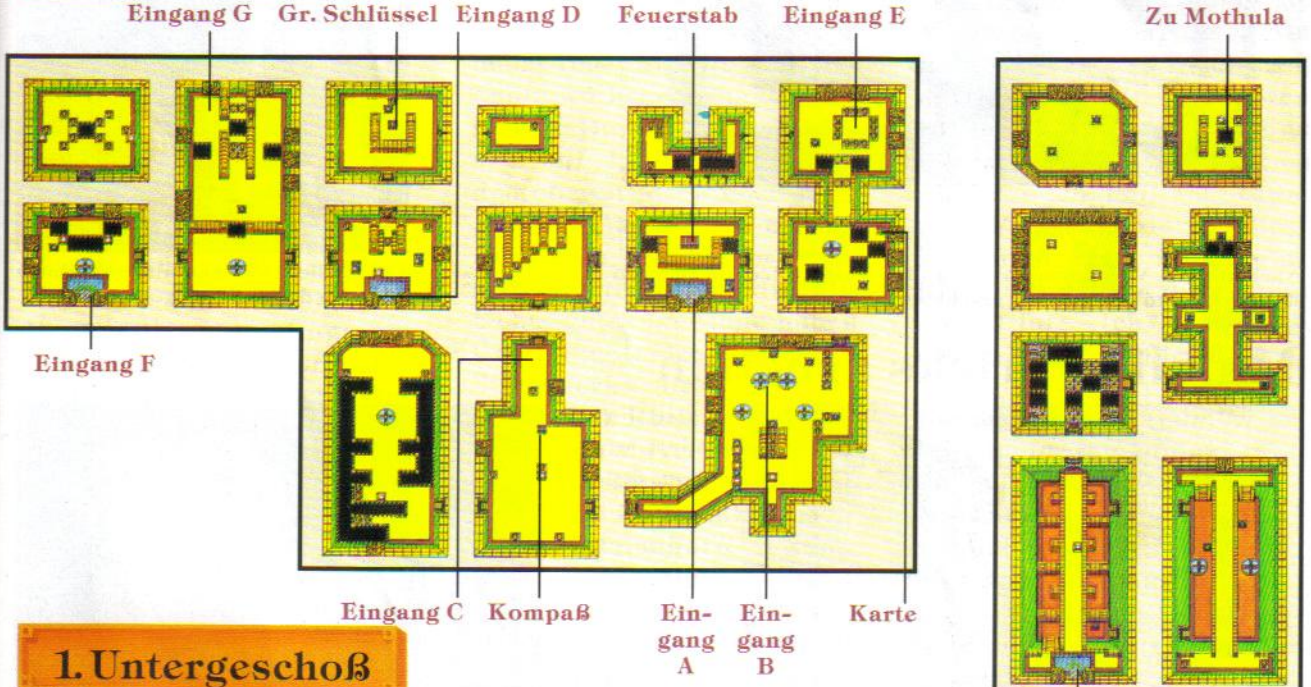
Doch bevor Link endlich das nächste Mädchen im Kristall befreien kann, liegen noch einige Hindernisse vor ihm. Der letzte Gebäudeteil hat es nämlich in sich. Gleich im ersten Raum, muß Link sich erst einen Schlüssel am Ende der unteren Etage holen, damit sich die Tür oben öffnet. Und der Weg zum Schalter ist im wahrsten Sinne des Wortes gespickt mit messerscharfen Fallen. Etwas später muß er vier weit auseinanderstehende Fackeln entzünden, um weiterzukommen. Das Vertrackte daran: Die erste Fackel ist schon wieder erloschen, wenn Link nicht schnell genug auch die vierte entzündet. Aber Link übersteht all diese Schikanen und findet am Ende den Raum, in dem sich der Palastwächter Mothula aufhält. „Ein Glück, daß ich den Feuerstab dabei habe", denkt Link nach den ersten Sekunden dieses Duells mit der Riesen-Feuermotte. Gegen das magische Feuer, daß Link auf sie wirft, ist sie wahrlich schlecht gefeit. Und ein Glück, daß Link ein wendiges, schnelles Kerlchen ist...

Mothula kämpft mit allen Mitteln: Feuerspuckend und schnell.

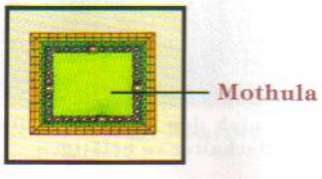
Der magische Feuerstab, so stellt Link schnell fest, ist eine hervorragende Waffe gegen die Riesenmotte.



Erdgeschoß



1. Untergeschoß

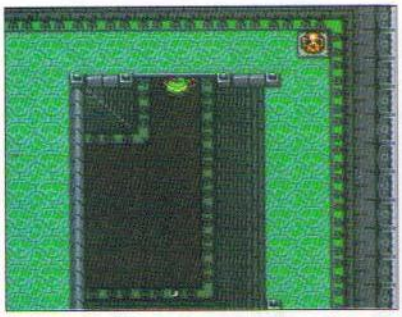


Kapitel 17
Blinds Versteck

Die Suche nach dem Meisterdieb

Voller Tatendrang gönnt sich Link nach dem gerade überstandenen Abenteuer keine Verschnaufpause. Das nächste Kristall soll irgendwo im Dorf der Verdammten sein. Schon bei seinem ersten Besuch im Dorf war ihm eine riesige Dämonenstatue aufgefallen. „Dort muß es sein", spürt Link intuitiv. Doch wo soll der Eingang sein? Link haut mit dem Master-Schwert gegen die Statue. Rennt dagegen und dann... ja dann tut er das Richtige: Er zieht an dem Gitter. Der Eingang ins Ungewisse tut sich auf. Im Inneren der Statue verbirgt sich ein ganzer Palast. Mit einem mulmigen Gefühl geht er hinein.

Nach einigen Versuchen hat Link die richtige Idee: Er zieht an der Statue und der Eingang erscheint.



Unheimlich, wie man hier von einem Raum in den anderen geht.

Mit allen Tricks arbeiten

Es wundert wohl niemanden, Link schon gar nicht, daß sich ein Meisterdieb die tückischsten Fallen ausdenkt. So gibt es zum Beispiel jenen Raum, in dem die Stachelfallen sich zwischen Bodenbarrieren hin- und herbewegen. Damit Link nicht die Bekanntschaft mit diesen unangenehmen Stacheln macht, wartet er den richtigen Moment ab und legt dann den Kristallschalter mit dem Bumerang um. Jetzt sind die Fallen eingesperrt und Link kann ungefährdet den Raum durchqueren. Wieder ein Hindernis überwunden! Schließlich befindet sich am oberen Ende des Raums eine Tür mit großem Schloß. Ein sicheres Zeichen dafür, daß der Palastwächter nicht mehr weit sein kann.

In diesem Raum wartet Link den richtigen Zeitpunkt ab, um den Kristallschalter zu betätigen.

Auch das noch!

Link hat sich schon so daran gewöhnt, daß sich unter den Schädeln der Schattenwelt Hilfreiches verbirgt, daß er ganz überrascht ist, als er mal wieder einen in diesem Palast hochhebt. Ein eigenartiges Gebilde kommt zum Vorschein und verfolgt den jungen Helden. Kaum in Berührung gekommen, verwandelt sich Link in einen Hasen. Bis die Kraft der Mondperle

Fließendes Wasser und Sphärengestalten – was kommt noch alles?

diese Verwandlung rückgängig macht, vergeht einige Zeit. Eine gefährliche Situation, denn Link kann sich in Hasengestalt nicht zur Wehr setzen. Er beschließt, dem nächsten Verwandler unbedingt aus dem Weg zu gehen. Und weiter geht's! Endlich erreicht Link den Raum, in dem sich der Palastwächter aufhalten soll.

Na sowas, der Palastwächter ist ausgeflogen!

Doch der Raum ist leer! Die Suche hat also immer noch kein Ende gefunden. Auf der Karte erkennt Link, daß es noch einige Räume im oberen und im unteren Stockwerk gibt, die er sich noch nicht angesehen hat. Vielleicht hat sich der Bösewicht ja da irgendwo versteckt.

Als Hase ist Link wehrlos. Er kann sich nur noch auf seine schnellen Hoppelbeine verlassen.

Link erinnert sich...

...an etwas, was ihm vor einiger Zeit ein anderer Dieb erzählt hat. Blind, der Dieb, der für Ganon arbeitet, scheut das helle Tageslicht. Deshalb, so kombiniert Link sofort, war es auch so dunkel in dem Raum, wo er sich normalerweise aufhält. Nun gut, dann wollen wir mal Licht in das Dunkel bringen, beschließt Link. Und da er den oberen Stock noch nicht gesehen hat, begibt er sich nach oben – vorbei an eigenartigen Gestalten, die alle nichts gutes im Sinne haben. Überall im Boden des oberen Stockwerks befinden sich Risse. Link wirft überall mal eine Bombe, aber der Boden hält wider Erwarten stand. Ganz am Ende des 1. Stocks kommt Link dann in einen Raum, mit kleiner Schatztruhe und Bodenrissen hinter einer kleinen Mauer. In der Truhe findet Link Bomben und den Hinweis, daß er diese auch nach dem Ablegen nochmals hochheben und werfen kann. „Das sagt man mir nicht zweimal", freut sich Link, nimmt eine Bombe und wirft sie über die kleine Mauer auf die Bodenrisse. Ein riesiges Loch tut sich auf, durch das Licht nach unten strömt. Ein Blick auf seine Karte bestätigt: Jetzt ist es sicher auch hell im Raum des Palastwächters Blind. Zufrieden setzt Link seine Erkundungstour durch den Palast fort. „Ich krieg Dich schon, Blind", jubiliert Link.

Die Bombe, die Link über die Mauer geworfen hat, reißt ein großes Loch in den Boden.

Die Kraft der Titanen

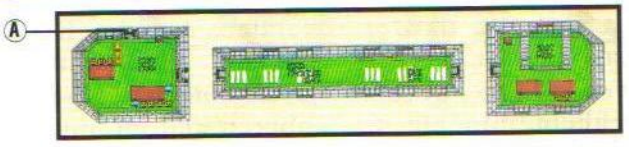
So, der erste Stock wäre damit abgehakt. Jetzt runter in den Keller. Was mögen sich die Erbauer dieses Palastes wohl hier für Link ausgedacht haben? Zunächst muß Link durch einen Raum durch, der sehr verwirrend ist. Ein riesiger Steinquader versperrt Link den Weg. „Den krieg ich ja niemals weg", zweifelt Link. Aber, da es keinen anderen Weg zu geben scheint, ver-

Große Steine sind kein Problem für Link.

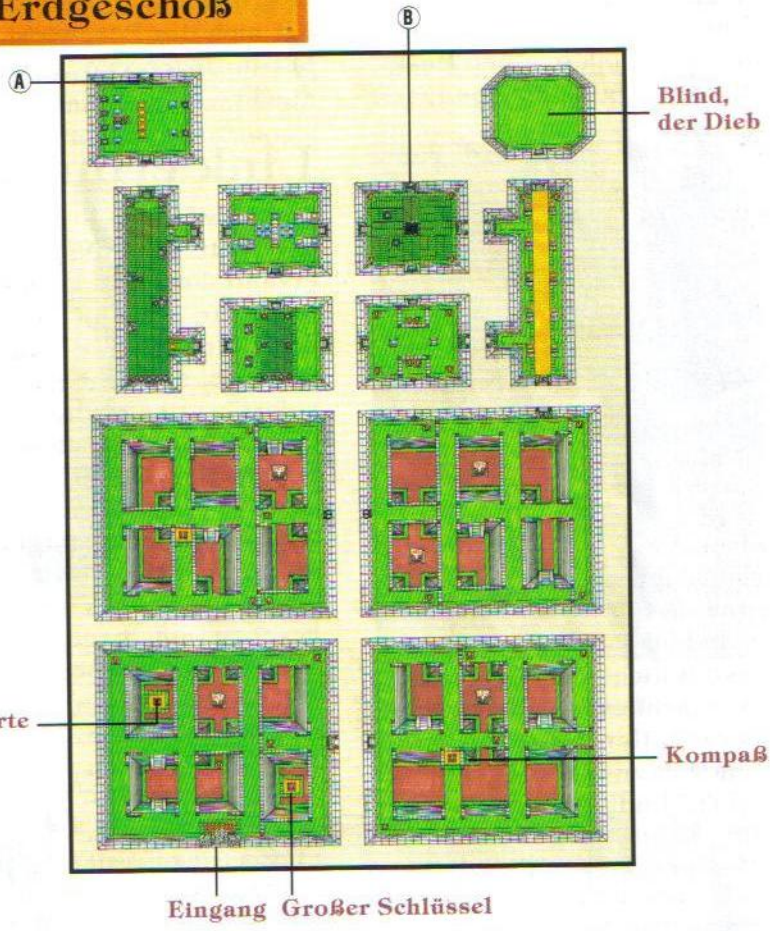
sucht Link es einfach. Er hebt den Stein hoch und wundert sich, daß er gar nicht so schwer ist. Durch die Tür gelangt Link in einen Raum mit zwei Türen. Welche nehme ich?, fragt sich Link und entscheidet sich für die an der westlichen Seite. Damit ist er auf dem Weg zur großen Schatztruhe, die diesmal einen besonders kräftigen Schatz enthält: Den Titanenhandschuh!

Mit dem Titanenhandschuh ist Link viel kräftiger als zuvor.

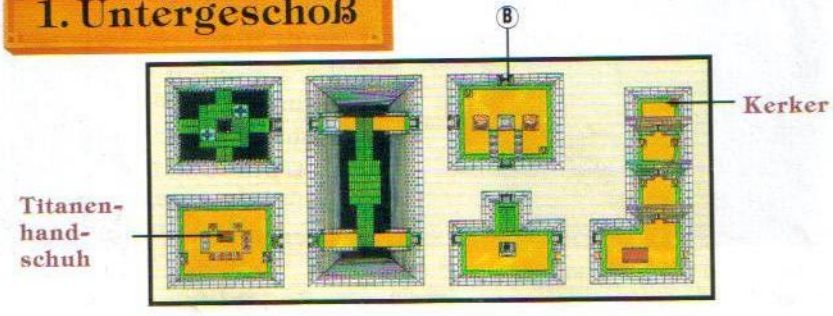
1. Stock



Erdgeschoß



1. Untergeschoß



Das Mädchen und der Dieb

Kaum den Titanenhandschuh in den Händen strotzt Link nur so vor Kraft. Jetzt kann er sicherlich auch die schweren Steine hochheben, die er vorher nicht mal einen Zentimeter hoch bekam. Aber bevor er das ausprobieren kann, muß dieser Palastwächter endlich gefunden werden. Link begibt sich in den östlichen Teil des Kellers und entdeckt dort einen Kerker, in dem eine hübsche junge Frau eingesperrt ist. Sofort hat Link das Gefühl, daß mit der Frau irgendetwas nicht stimmt. Aber er erlaubt

Unten im Kerker erlebt Link eine Überraschung: Er trifft auf eine junge Frau.

Spätestens jetzt weiß Link, wer sich hinter der jungen Frau verbirgt!

ihr doch, ihn zu begleiten. Ganz mißtrauisch wird Link, als die Frau ihn bittet nicht in einen bestimmten Raum hineinzugehen, weil der zu hell sei. Sie würde ihm jeden Wunsch erfüllen, wenn er sie nicht dem Licht aussetze. Da fangen bei Link alle Alarmglocken an zu bimmeln. Sollte vielleicht... Link hat einen abenteuerlichen Verdacht. Er schaut der Frau noch einmal ganz genau ins Gesicht und innerlich beginnt er zu strahlen. Das ist Blind, der Dieb, der sich als Frau verkleidet hat. Äußerlich läßt sich Link aber nichts anmerken. Höflich, freundlich begleitet er die vermeintliche Frau durch die Gänge des Palastes. Ziel: Blinds eigener Raum. Noch weiß der Gauner ja nicht, daß Link Licht in den Raum hineingelassen hat. Kaum in dem Raum, fängt Blind an zu schreien: „Das ist viel zu hell!" Vor Wut nimmt er seine eigentliche Gestalt an – die lieblichen Züge der Frau sind verschwunden. Vor Link steht ein wahres Monster. Nur gut, daß Link mittlerweile das Master-Schwert meisterlich beherrscht, denn so kann er Blind Paroli bieten. Ein harter Kampf entbrennt, aber am Ende ist Link der Glücklichere. Vollkommen außer Atem nimmt er den Kristall in Empfang, in dem sich ein weiteres Mädchen befindet, die Nachkomme der sieben Weisen ist. Dankbar erzählt ihm das Mädchen ein wenig mehr über die Legenden von Hyrule. Geduldig lauscht Link der Erzählung, froh darüber, daß er kurz verschnaufen kann.

Aus der jungen Frau ist bei Licht besehen ein Monster geworden.

Kapitel 18
Mysterien

Das Geheimnis der Gruften

Schon oft war Link der Friedhof in der Nähe der Kathedrale aufgefallen, als Kind hatte er dort „Schatzsuche“ gespielt, jedoch nie etwas Bedeutendes gefunden. Jetzt wagt er sich erneut auf den Friedhof, denn eine alte Legende erzählt von einem magischen Relikt, das in einer der Gruften verborgen ist. Mühsam schiebt Link die schweren Grabplatten nach oben. Aus manchen Gräbern steigen die unglücklichen Seelen der Verstorbenen empor. Link kämpft sich, ein paar schwere Steine beseitigend, zu der Gruft im Nordosten des Friedhofs vor. Ein Gang verbirgt sich hinter dem Stein. Dieser führt ihn in eine Höhle, in der er den Zauberumhang findet, der ihn unsichtbar macht.

In der Gruft im Nordosten entdeckt Link einen Geheimgang.

Der Zauberumhang. Link hat das uralte, magische Relikt gefunden. Der Umhang macht den Abenteurer unsichtbar, verbraucht jedoch Magie.

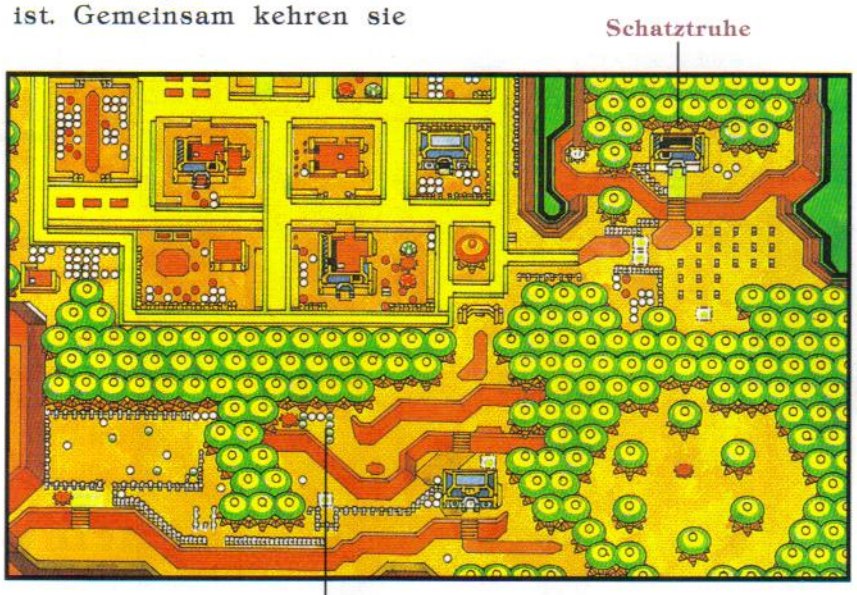
Link betritt den Friedhof. Er schiebt die Grabplatten nach oben...

Hinter der Gruft im Nordwesten verbirgt sich ebenfalls ein Geheimgang.

Wo ist der Kollege des Waffenschmiedes ?

Link hatte den Schmied schon mehrmals aufgesucht, um sich sein Schwert härten zu lassen. Ohne Erfolg, denn der Schmied wartet auf seinen Kollegen, um diese Arbeit durchführen zu können. Link beschließt, sich auf die Suche nach dem scheinbar spurlos verschwundenen Kollegen zu machen. Gerüchten zufolge, soll dieser in die Schattenwelt geraten sein und dort sein Dasein in einer anderen Gestalt fristen. Der Abenteurer reist in die Schattenwelt und beginnt mit der Suche nach dem Verschollenen. Unterhalb des Dorfes der Diebe fällt ihm ein froschähnliches Wesen auf, das von Steinen eingekreist ist. Link befreit das Wesen und es stellt sich heraus, daß dieses Wesen der verschollene Kollege des Schmiedes ist. Gemeinsam kehren sie zurück in die Lichtwelt... schon verwandelt sich der Frosch in den Schmied. Die Freude ist groß als der Kollege und Freund heimkehrt. Sofort bieten die Schmiede Link zum Dank ihre Dienste an. Der junge Held bittet sie, sein Schwert zu härten.

In der Schattenwelt befindet sich der verwandelte Kollege des Schmiedes.



Das gehärtete Schwert

In der Schmiede herrscht große Freude über die Wiederkehr des Kollegen. Als Dank machen sich die beiden Waffenmeister sofort daran, das Schwert des tapferen Kriegers zu härten. Als Link seine Waffe nach einiger Zeit wieder abholt, spürt er förmlich ein Herz in der Waffe pulsieren. Ein leises Murmeln gleitet über seine Lippen. „Nun kann mich niemand mehr aufhalten...!" Noch nie hat Link eine solche Kraft in den Händen gehalten.

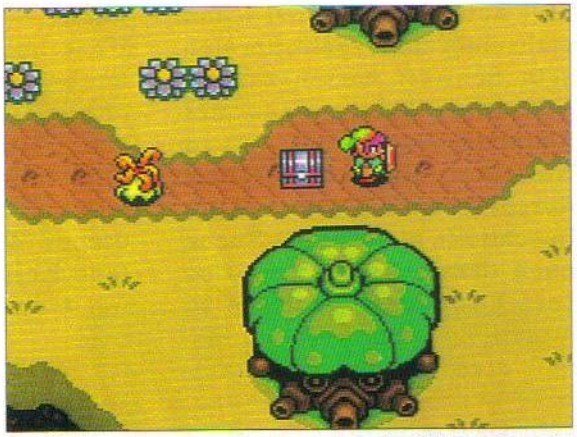
Link geleitet den verschwundenen Kollegen sicher in die Schmiede zurück.

Nun können sich die beiden Waffenmeister endlich an die Arbeit machen. Links Schwert wird gehärtet.

Eine anhängliche Kiste

Nachdem Links Schwert von den Schmieden gehärtet wurde, beschließt der junge Abenteurer, in die Schattenwelt zurückzukehren. Vielleicht findet er noch weitere verzauberte Bewohner von Hyrule, die von Agahnim in die dunkle Welt verbannt wurden. Zuerst begibt sich Link zur Schmiede. Diese gleicht einer Ruine. Das Dach ist eingefallen und auch die Umgebung wirkt trostlos und verlassen. Dennoch beschließt Link, das Haus zu durchsuchen. In der Schmiede findet Link, versteckt in einer Ecke, eine mysteriöse Schatztruhe, die er nicht zu öffnen vermag. Noch dazu scheint ein Fluch auf dieser Kiste zu liegen, denn wohin Link auch geht, die Kiste folgt ihm. Sogar bis in die Lichtwelt. Aber hatte er nicht von einem Dieb erfahren, der Experte im Öffnen von Schlössern ist? Link kann sich nicht mehr genau erinnern... Er beschließt, nach diesem Mann zu suchen. Es ist Link bewußt, daß nur ein Schlösser-Experte ihm in dieser Situation helfen kann.

Link durchsucht die Schmiede der Schattenwelt und entdeckt eine Kiste.



Die Kiste scheint verflucht zu sein. Sie läßt sich nicht öffnen und folgt Link auf Schritt und Tritt.

Der Dieb, der Schlösser öffnen kann

Er ist wieder in der Lichtwelt. Die mysteriöse Kiste ist ihm selbst bis hierher gefolgt. Langsam wurde ihm die Sache peinlich, die Leute lachen schon über ihn. Sprüche wie „Na, Kleiner, hast Du in der Kiste Deine Spielsachen eingeschlossen?“ begleiten ihn auf der Suche nach jemandem, der ihm helfen sollte. Manche Leute setzen sich sogar auf die Kiste und lassen sich ein Stückchen mitnehmen. Mehr durch Zufall trifft Link in der Nähe der Wüste einen komischen Kauz, der sich schließlich als der gesuchte Dieb erweist. „Nun gut, Du hast mich also gefunden“, erklärt ihm der Fremde. „Wenn Du mir versprichst, nicht weiterzusagen, wo ich mich versteckt habe, öffne ich Dir die Kiste. Einverstanden?“ Nachdem Link ihm verspricht, ihn nicht zu verraten, öffnet der Dieb die Kiste. Link findet darin eine weitere magische Flasche, die er sofort zu seinen Ausrüstungsgegenständen ergänzt. Er setzt seinen Weg fort... Was mag wohl als nächstes auf ihn warten? Mit vier Flaschen im Gepäck ist er aber überaus zuversichtlich.

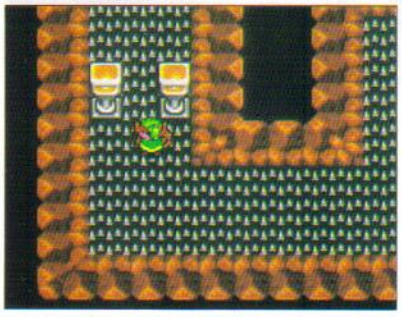
In der Kiste befindet sich eine weitere magische Flasche. Link dankt dem Fremden und zieht weiter.

Nahe der Wüste begegnet Link einem Dieb, der ihm die Kiste öffnet.

Der sagenumwobene Byrna-Stab

Der Todesberg. Link hatte in der Lichtwelt auf dem Gipfel des Berges einen Transporter in die Schattenwelt entdeckt. Er betritt den Teleporter und findet sich in der dunklen Welt an gleicher Stelle wieder. Er tritt an einen Felsvorsprung und schaute an dem riesigen Felsen hinunter. Einige Meter unter ihm befindet sich eine Terrasse... Link springt an dem Felsen hinunter und landet hart auf dem Steinboden. Vor ihm befindet sich ein großer Eingang. Ohne zu zögern betritt Link das Dunkel. Link läuft ein paar Meter in die Höhle hinein, als der Weg plötzlich endet. Von hier an ragen nur noch blitzende, scharfe Stacheln aus dem Boden. Dennoch beschließt der Abenteurer, seinen Weg fortzusetzen. Er streift das Cape, das ihn unsichtbar macht, über seine Schultern und rennt los. Nach einer kurzen, dornigen Strecke erreicht er wieder sicheren Steinboden. Sein Blick fällt auf eine Kiste. Link öffnet sie und findet darin den Byrna-Stab.

Unter sich sieht Link eine Terrasse. Er springt...



Rennt Link den Dornenweg ohne Cape entlang, verliert er 7 Herzen.

Die Anstrengung lohnt sich, Link findet in einer Kiste den Byrna-Stab. Mit dessen Hilfe kann er kurze Zeit unverwundbar werden.

Byrna-Stab

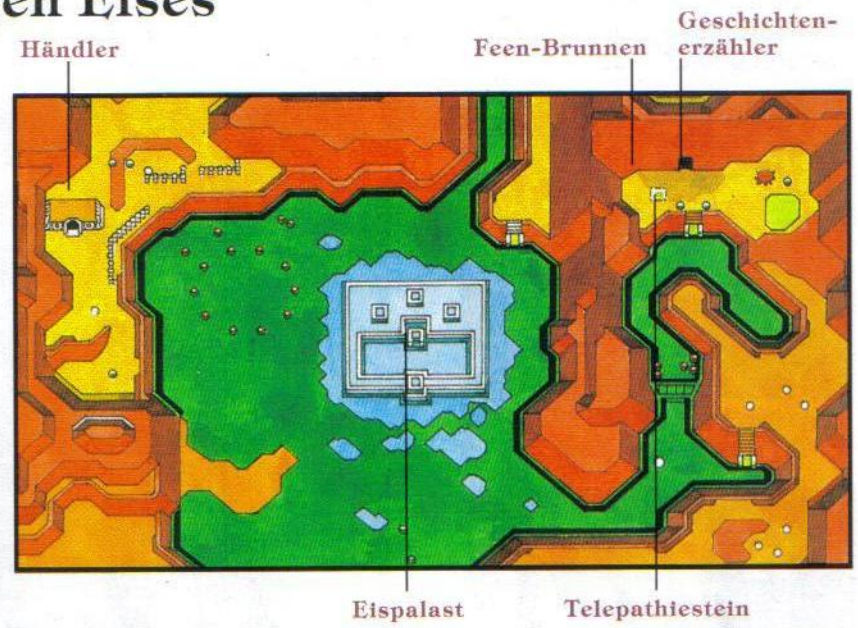
Der zweite Stab

Die magischen Stäbe sind sehr nützlich – nicht nur als Waffe. Der Somaria-Stab zaubert Blöcke aus dem Nichts hervor.

Kapitel 19
Der Eispalast

Mythen des ewigen Eises

Ganon, der Meister des Bösen, hatte aus dieser, in der Lichtwelt so fruchtbaren und sonnigen Region Hyrules, in der Schattenwelt eine Eiswüste gemacht. Klirrende Kälte, Eis und bösartige Kreaturen tummeln sich um den Eispalast, in dem sich der fünfte Kristall befindet. Bevor Link sich dem Eispalast nähert, sucht er zunächst die Umgebung ab... Link findet nordöstlich des Eispalastes, an einer Felswand, gleich drei Eingänge, einen regulären, einen unter einem Felsen verborgenen und einen, der aufgesprengt werden muß. Hinter den Eingängen verbergen sich ein Feen-Brunnen, ein Geschichtenerzähler und ein Raum, mit einem Telepathiestein. Sahasrahla nimmt über diesen Weg erneut Kontakt zu Link auf und weiht ihn in ein weiteres Geheimnis ein. Friert Link seine Gegner mit dem Eisstab ein und zertrümmert sie dann mit dem magischen Hammer, erhält er eine Flasche mit Magietrank.



Link fühlt sich erschöpft, durch die Strapazen mit dem Byrna-Stab. Die Fee gibt ihm neue Kraft.

Ein Telepathiestein in der Eishöhle. Sahasrahla nimmt Kontakt auf...

Durch die Welten mußt Du wandern...

...um zum Eispalast zu gelangen. So besagt es die Legende. Vergeblich versuchte Link bisher, den Eispalast zu betreten. Die hohen Wände, die ihn umgeben, schienen unüberwindbar. Doch irgendeinen Weg mußte es geben. Link begibt sich zurück in die Lichtwelt, um dort nach einer Lösung zu suchen. Die Lichtwelt. Link steht vor einer grünen Insel. Das Klima hat sich verändert, im Gegensatz zu der eisigen Kälte in der Schattenwelt, herrscht hier eine brütende Hitze. Der junge Abenteurer betritt eine Leiter,

In der Schattenwelt gibt es keinen Eingang zum Eispalast.

Der Eingang zum Eispalast liegt in der Lichtwelt und ist über den Teleporter zu erreichen, der unter dem Stein in der Mitte verborgen ist.

die ihn ans Ufer der Insel bringt. Merkwürdige grüne Wesen, grinsen ihn dämonisch an. Link bestäubt die Kerlchen mit etwas magischem Pulver und siehe da, sie verwandeln sich und sehen schon gleich viel freundlicher aus. Sie sagen sogar etwas, leider nur Blödsinn. In der Mitte der Insel fällt Link ein Stein auf, den er sogleich hinforthebt. Darunter verbirgt sich ein Teleporter.

Die Pforten stehen offen

Link betritt den Teleporter und findet sich in der Schattenwelt wieder, eingegrenzt von vier Mauern. Wo war er? Link kann nur eine Schlußfolgerung ziehen: Er ist im Hof des Eispalastes, er hat es geschafft. Die Lösung lag also tatsächlich in der Lichtwelt. Link zieht sein Schwert aus der Scheide und geht langsam auf den Eingang zu... Welch eisiges Geheimnis mag hinter diesen Toren liegen?

Geschafft! Link ist im Inneren des Palasthofes.

Im ersten Raum des Palasts erwarten Link die Flame-Eyes. Sie sind nur durch den Feuerstab zu bezwingen.

Kreaturen der Kälte

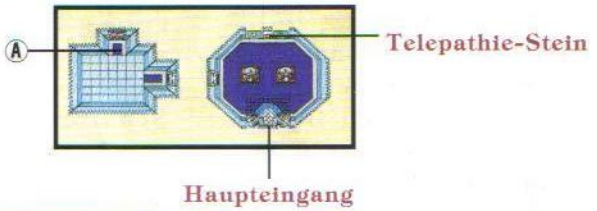
Eisige Kälte. Das Grauen scheint in der Luft zu liegen. Link friert am ganzen Körper. Nichtsdestotrotz schreitet er mutig voran. Je tiefer Link in den Palast vordringt, desto kälter wird ihm... Kein Wunder, daß sich hier sogar Pinguine wohlfühlen und mit Link Schlitten fahren wollen. Im zweiten Kellergeschoß findet Link die Karte des Palastes.

Link steht den ekelhaften, stinkenden Pinguinen gegenüber.

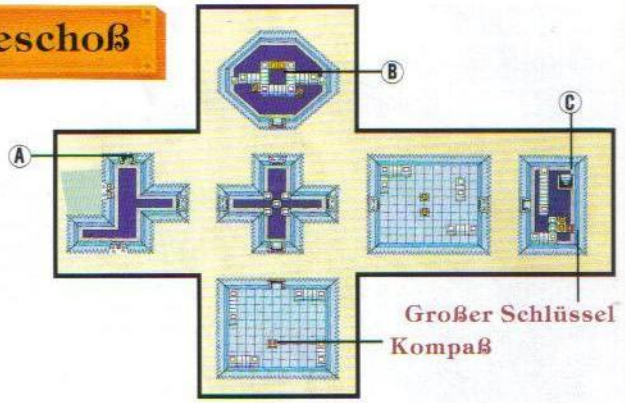
Er stellt fest, daß der Palast sieben Stockwerke tief in den Eissee gebaut wurde. Der Hüter des fünften Kristalls befindet sich in dem untersten Geschoß. Falls Link noch nicht im Besitz des Somaria-Stabs ist, kommt er im sechsten Kellergeschoß nur weiter, wenn er vorher einen der Blöcke des darübergelegenen Stockwerks (Nr. 5) durch ein Loch nach unten fallen läßt.

Um diese Tür zu öffnen, muß Link an der Zunge der Statue ziehen.

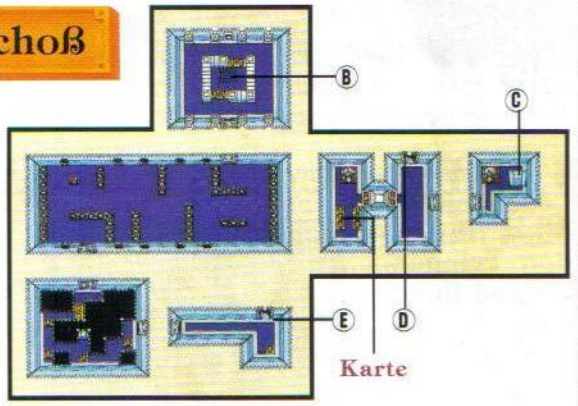
Erdgeschoß



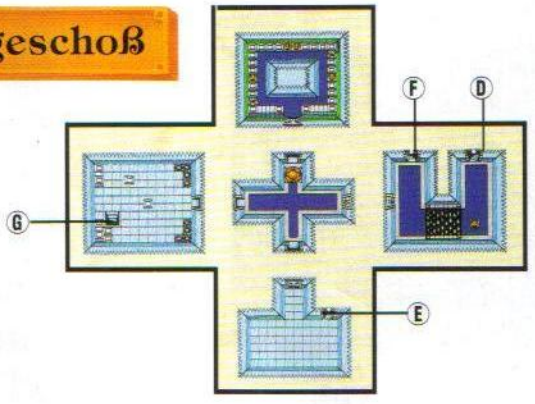
1. Untergeschoß



2. Untergeschoß



3. Untergeschoß



Kholdstare

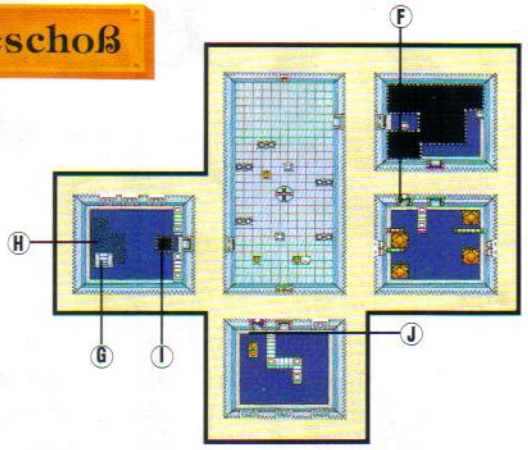
Nach einem gefahrenvollen Weg, der Link sieben Stockwerke in die Tiefe führte, hat Link es geschafft, er steht dem Herren des Eises, Kholdstare, gegenüber. Dieser Widerling ist der Wächter des fünften Mädchens, das in einem Kristall gefangen ist. Link setzt zunächst seinen Feuerstab ein, um die Eisschicht des Monsters zu schmelzen. Nach-

Link attackiert Kholdstare mit dem Feuerstab, damit die Eishülle schmilzt.

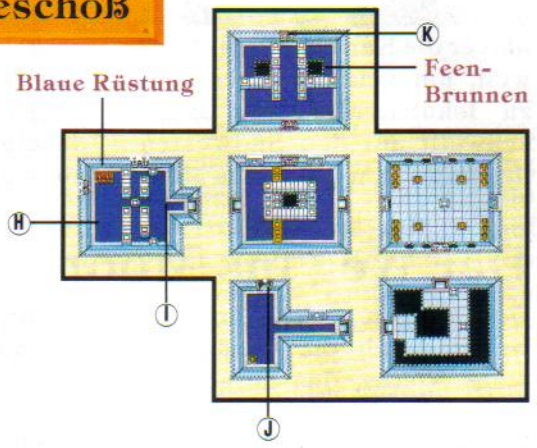
dem ihm das gelungen ist, teilt sich Kholdstare in drei Teile. Link hat Mühe den ständigen Angriffen auszuweichen. Er reißt sein Schwert empor und holt zu einem vernichtenden Schlag aus. Er hatte gesiegt, eine weitere der gefangenen Frauen war gerettet. Erleichtert atmet Link auf und flüchtet aus der Kälte.

Kholdstare hat sich dreigeteilt. Link greift mit seinem Schwert an.

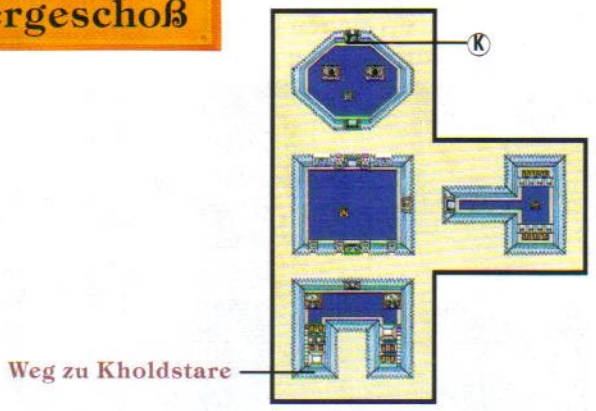
4. Untergeschoß



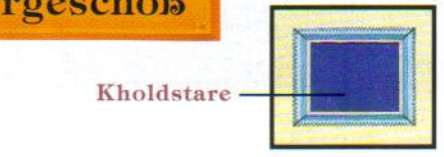
5. Untergeschoß



6. Untergeschoß



7. Untergeschoß



Kapitel 20
Das Moor

Der sechste Kristall ruht im Wüstenseepalast

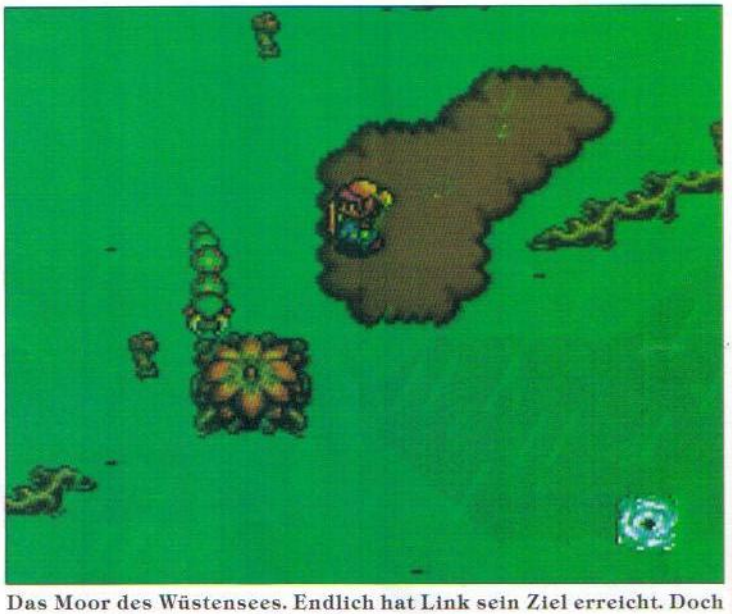
Die Dunkelheit ist angebrochen. Hoch am Himmel steht der inzwischen abnehmende Mond. Link sitzt am Lagerfeuer und denkt über das bisher Erlebte nach. In der Hand hält er die Karte der Schattenwelt, um sein nächstes Ziel zu lokalisieren. Sein Blick schweift auf den Südwesten des Landes, wo sich das Moor des Wüstensees befindet. In Hyrule befindet sich in diesem Landesteil die unwirtliche Wüste. Link sucht auf der Karte nach einer Möglichkeit, Zutritt zum Moor zu erlangen, vergeblich. Das ganze Moor ist von einer massiven Felswand umgeben. Des Rätsels Lösung scheint also in der Lichtwelt zu liegen, wie so oft zuvor.

Scheinbar gibt es keine Möglichkeit, das Moor zu Fuß zu erreichen.

Der Weg ins Moor

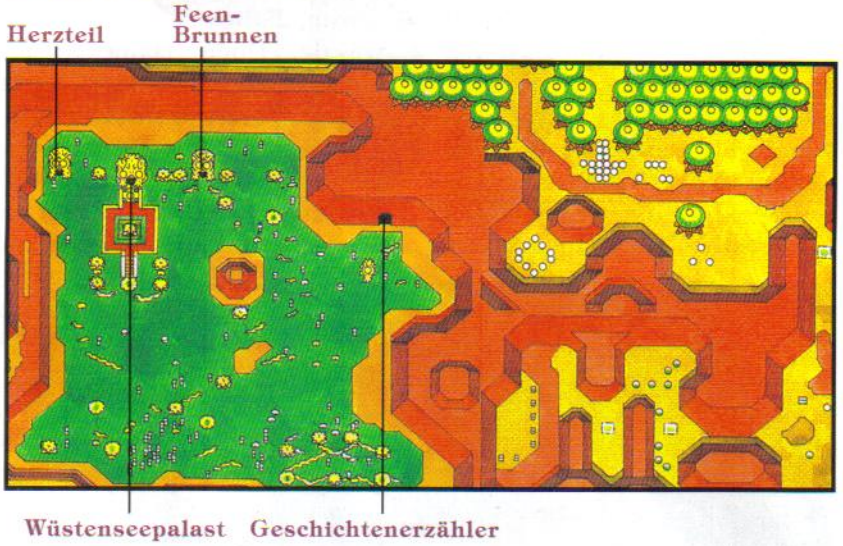
Der Morgen graut. Link erwacht durch die Geräusche eines Tieres, das gerade an seinem Rucksack schnuppert. Die ganze Nacht hatte er darüber nachgedacht, wie er den Moor-Palast erreichen könne. Jetzt hat er die Lösung gefunden. Er konnte doch fliegen, die Flöte des Jungen ermöglichte es ihm. Schnell holt er seine Flöte aus der Hose und streift das lederne Etui nach unten. Er setzt das Instrument an den Mund und bläst. Prompt erscheint auch schon der Vogel, der Link ans Ziel trägt, die Wüste. Link landet und findet keine zwei Schritte von sich entfernt einen Teleporter, der ihn direkt ins Moor bringt.

Link fliegt mit dem Vogel in die Wüste. Hier entdeckt er unter einem Stein den Teleporter.


Das Moor des Wüstensees. Endlich hat Link sein Ziel erreicht. Doch wo ist der Eingang zum Palast?

Die Geheimnisse des Moores

Link hatte sein Ziel erreicht. Er war über die Lichtwelt in das Schattenreich eingedrungen und steht nun bis zu den Knien im Sumpf. Langsam sackt er immer tiefer ein. Ununterbrochener Regen und Nebel stören seine Sicht. Nun war er schon bis zur Taille versunken. „Ich glaube, ich sollte mich ein bißchen bewegen, sonst versinke ich im Moor!", murmelt Link geistesgegenwärtig. Er macht sich auf die Suche nach dem Eingang zum Wüstenseepalast. Regen peitscht ihm ins Gesicht und Wasserdämonen versuchen mit ihren Fängen nach ihm zu schnappen. In der Ferne erkennt er den Eingang einer Höhle, der Eingang zum Labyrinth? Link schleppt sich zu dem Eingang und betritt die Höhle. Er trifft auf ein merkwürdiges Wesen, das ihm ein Geheimnis anvertraut. Link hat eine abenteuerliche Vermutung: Sollte es sich bei diesem eigenartigen Wesen etwa um den weisen alten Aginah handeln? Diese Überlegung liegt nahe, denn auch diese bedauernswerte Kreatur hält einen weisen Ratschlag für den jungen Helden parat. Link soll das Luft-Medaillon an einem besonderen Orte einsetzen, um den Regen zu vertreiben. Die Legende erzählt, daß erst wenn der Regen vertrieben ist, sich der Eingang zum Palast des Wüstensees offenbart. Link begibt sich auf die Suche nach dem Ort, wo das Medaillon einzusetzen ist. Vorher holt er sich aus einem hinteren Teil der Höhle ein Herzteil. Dabei stößt er auf zwei weitere Höhlen. Dann schließlich findet er den Ort, von dem die Legende erzählt. Er setzt das Luft-Medaillon ein, dessen Kraft tatsächlich den Regen vertreibt. Donnernd öffnet sich der Eingang zum Wüstenseepalast...



Ein merkwürdiges Wesen gibt Link eine wichtige Information.

Link hat einen Feen-Brunnen entdeckt. Er gibt ihm neue Kraft.

Die Kraft der Luft-Medaillons vertreibt nicht nur den Regen, sondern öffnet auch das Tor zum Palast.

Im Inneren des Palastes

Link hat den Palast betreten und bereits einige Gänge hinter sich gelassen. Der Wüstenseepalast, dessen grüne Wände Link an weitaus friedlichere Tage erinnern, entpuppt sich als verzwicktes Labyrinth. Überall lauern Gefahren, Fallen und tiefe Abgründe. Doch Dank seiner Ausrüstung meistert Link jedes dieser Hindernisse. Nach einer Weile findet Link die Karte und den Kompaß und kann sich nun besser in dem Irrgarten orientieren. Vor allem die Suche nach dem großen Schlüssel fordert volle Konzentration. Link kommt schnell hinter den Trick: 4 Steintrogfackeln in zwei Räumen helfen weiter. Mit großer Anstrengung gelingt es ihm, den legendären Somaria-Stab, der sich im östlichsten Raum des Palastes befindet, zu ergattern. Nur knapp entgeht Link hier dem Schlimmsten, denn die Brücke, die zum Stab führte, bricht hinter ihm zusammen. Mit dem Schrecken davongekommen, macht Link sich nun zum Hüter des sechsten Kristalles auf. Vitreous erwartet ihn ...

Link muß genau aufpassen, ob sich seine Gegner über, oder unter dem Gitter befinden.

Link hat den Somaria-Stab gefunden. Mit ihm kann er Blöcke entstehen lassen.

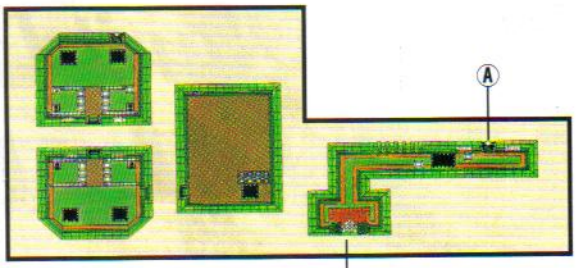
Vitreous, das Auge des Bösen

Er wußte, daß sich Link im Palast befand. Denn Vitreous, das Auge, sieht alles. Er war von Agahnim eingesetzt worden, um den sechsten Kristall, das Gefängnis des vorletzten Mädchens, mit seinem Leben zu beschützen. Und genau das würde er auch tun ... Link betritt den Raum des Monsters. Hinter ihm saust krachend die schwere Metalltür zu. Nun gibt es kein Zurück mehr. Er starrt auf einen riesigen Augapfel, der von mehreren kleinen umgeben ist. Diese greifen sofort an. Link spannt seinen Bogen und schießt. Langsam färbt sich die gallertartige Masse, in der die Augen schwimmen. Schon nach kurzer Zeit ist das Gefolge von Vitreous in Einzelteile zerlegt. Jetzt greift Vitreous selbst an. Der junge Abenteurer wehrt sich mit Schwert und Pfeilen, bis Vitreous endlich aufgibt. Auch das Vertrauen des sechsten Mädchens in den legendären Helden wurde nicht enttäuscht.

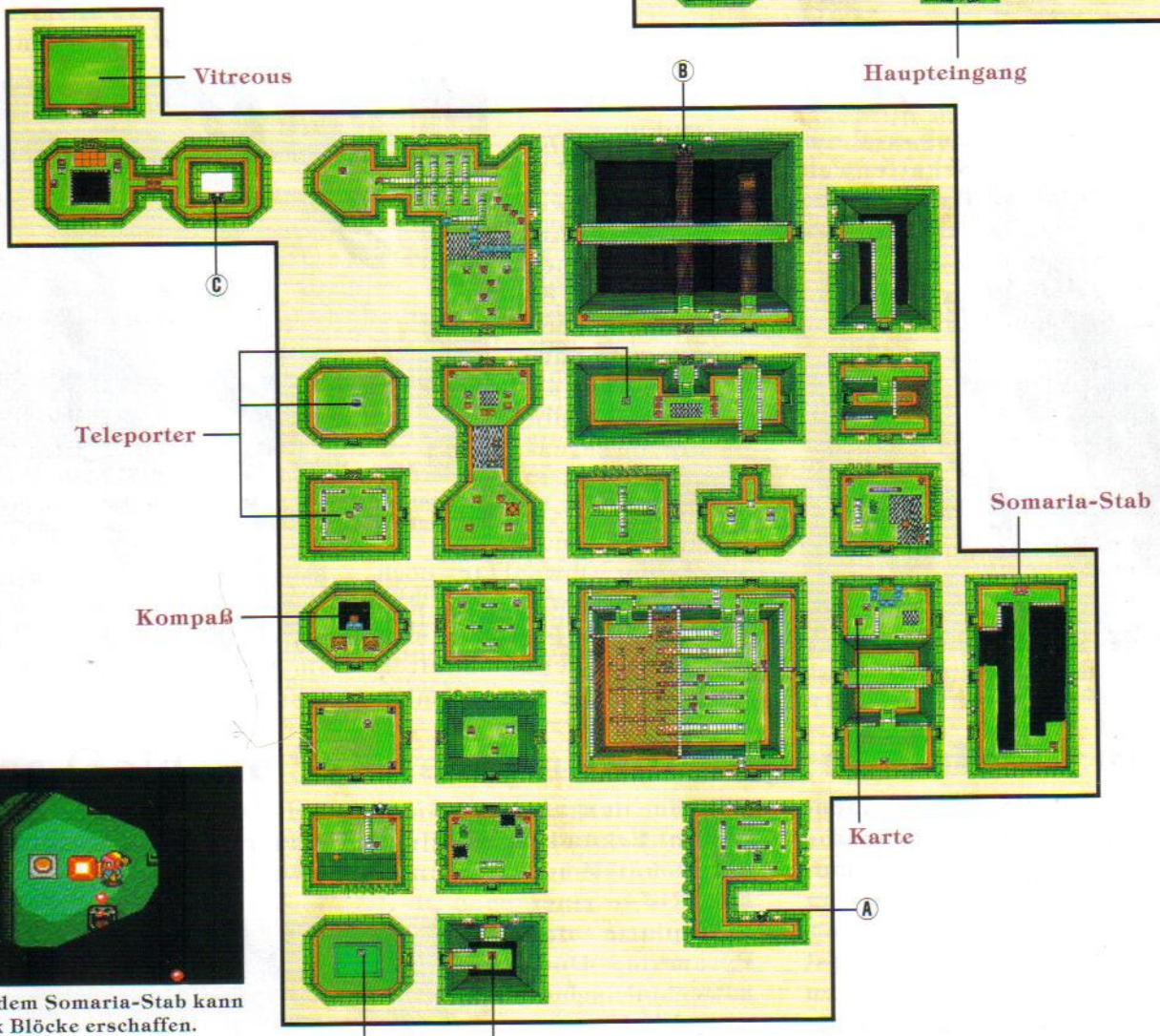
Mehrere Augen starren Link an. Mit Pfeilen erledigt er die Kleinen.

Jetzt greift Vitreous an. Link sollte ausweichen und ihm mit dem Schwert den Garaus machen.

Erdgeschoß

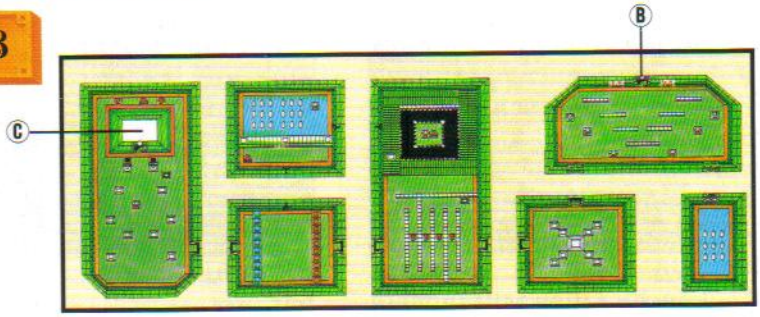


1. Untergeschoß



Mit dem Somaria-Stab kann Link Blöcke erschaffen.

2. Untergeschoß



Kapitel 21
Gold und Silber

Die Bombe der Bomben

Im Moor hatte Link erfahren, daß es in der Schattenwelt eine neuartige Bombe geben soll, die selbst die größten Monster bezwingt. Er verschwendet keine Zeit und begibt sich sofort in den Bombenshop. Der Besitzer des Ladens hat zwei phantastische Angebote. Zum einen bietet er Link 30 normale Bomben zum Preis von nur 100 Rubinen an, zum anderen gibt es hier die sagenumwobene Superbombe zu kaufen, ebenfalls für nur 100 Rubine. Obwohl Link noch nicht genau weiß, für was die Bombe gut ist, läßt er sich von dem Angebot verleiten und kauft die rote Bombe.

Der Bombenshop in der Schattenwelt hat ein tolles Sonderangebot.

Link kauft die Superbombe. Sie hat eine größere Sprengkraft als die normalen Bomben.

Bevor Link den Laden verläßt, warnt ihn der Besitzer davor, die Bombe bloß nicht hier im Geschäft hochgehen zu lassen.

Ein Riß in der Pyramide

Link verläßt den Bombenshop. Die rote Superbombe bewegt sich schleifend hinter ihm her. Erneut wird er zum Gespött der Bevölkerung. Sprüche wie „Na Kleiner, hast Du ein Ei gelegt?“ begleiten ihn auf seinem Weg durch die Schattenwelt. Der Held überlegt. Wo könnte er die Superbombe anbringen, was könnte er damit sprengen? Link malt sich aus, wie die schlimmsten Gegner durch die Luft fliegen werden, wenn er ihnen mit der Bombe den Garaus macht. Bei dieser Vorstellung läuft ihm ein Schauder über den Rücken. Plötzlich fällt ihm ein Ort ein, den er bei seinen ersten Erkundungen nicht näher untersuchen konnte: Den Riß in einer Steinplatte der Pyramide. Dort hatte Link schon vergeblich sein Glück mit normalen Bomben versucht. Link begibt sich an den Ort und zündet dort die Superbombe. Als sich der Rauch der Explosion legt, wird ein Eingang sichtbar...

Was so gut hinter dicken Mauern geschützt ist, muß etwas ganz Besonderes sein.

Einer normalen Bombe hielt die Pyramidenmauer stand... aber nicht der Superbombe!

Die Fee der Pyramide

Link hat die dicke Steinplatte mit der Superbombe aufgesprengt. Neugierig, was sich wohl dahinter verbergen wird, schreitet er in das Dunkel. Er erreicht einen Brunnen. Vor ihm materialisiert sich langsam eine Fee. Eine ziemlich dicke Fee. Link bricht in ein schallendes Gelächter aus. „Hihihi, Du siehst aus wie Miss Piggy... hihihi... nur häßlicher, hihihi...!" Die Fee klagt Link ihr Leid. Sie wurde von Agahnim verzaubert und sieht seither aus wie ein Schwein. Sie weiht Link in das Geheimnis des Brunnens ein. „Dies, mein Junge, ist ein Zauberbrunnen. Wirf etwas hinein und es wird ein Wunder geschehen." Gesagt, getan. Link wirft etwas in den Brunnen und bekommt es postwendend wieder zurück. Das soll ein Wunder sein? Link probiert es noch einmal. Er hatte da wieder Mal etwas mißverstanden. Er entscheidet sich dafür, sein Schwert und die Pfeile in den Brunnen zu werfen und tatsächlich, ein Wunder geschieht: Er erhält beide Waffen gestärkt zurück... einmal in Gold und einmal in Silber.

Wirft Link die Pfeile in den Brunnen, erhält er dafür die Silberpfeile.

Link wirft das Silber-Schwert in den Brunnen und erhält das Goldene Schwert.

Die Fee, die vor ihrer Verwünschung etwas hübscher war, verwandelt einige der Ausrüstungsgegenstände.

Das Goldene Schwert und die silbernen Pfeile

Er hatte nicht geglaubt, daß es tatsächlich existiert. Nun hielt er es in der Hand, das Goldene Schwert. In einer alten Sage hatte Link von der Waffe gehört. Dort hieß es, daß nur eine Waffe geschmiedet wurde, deren Kräfte noch größer waren, als die des Master-Schwertes. Nun hielt er diese Waffe in den Händen. Der Griff liegt wie angegossen in der Hand und die Klinge besteht aus einer besonders harten Gold-Legierung. Die Silberpfeile hatte Link in seinem Köcher untergebracht. Allein das Glänzen dieser beiden neuen Waffen würde den Gegner schon in der Ferne blenden. Link hat nun sechs der Mädchen befreit, doch Prinzessin Zelda war nicht unter ihnen. Nun konnte sie nur noch im letzten der Paläste gefangen sein, im Schildkrötenfelsen. Beschwingt macht sich Link auf den Weg dorthin. Mit seinen neuen Waffen, da ist er sich sicher, wird er jeder Gefahr trotzen. Und möge sie noch so groß sein.

Das Goldene Schwert ist die stärkste Waffe, die Link bekommen kann.

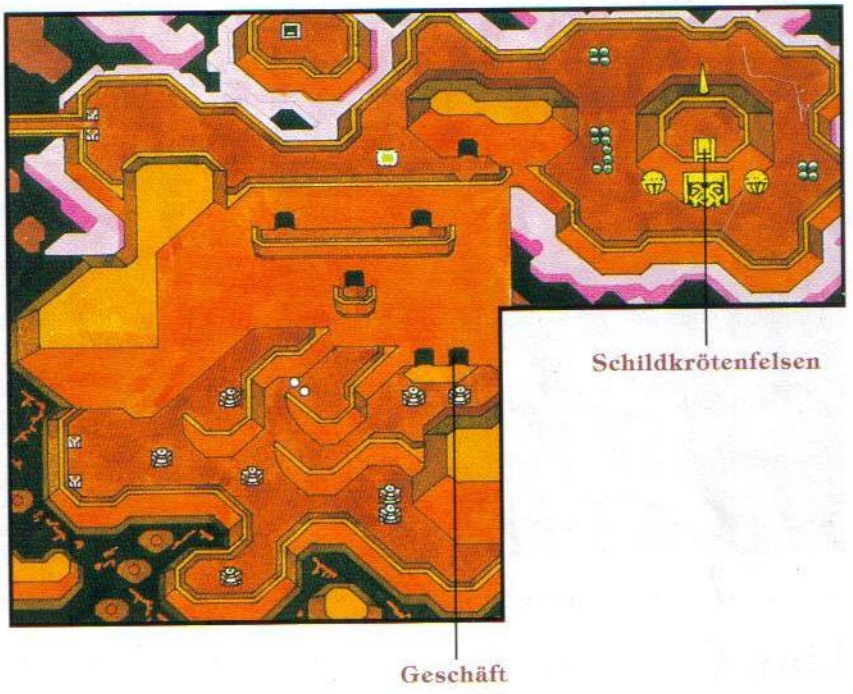
Die Silberpfeile sind eine besondere Waffe gegen besondere Gegner.

Kapitel 22
Schildkrötenfelsen

Der letzte Kristall

Auf der Karte kann Link erkennen, daß der Schildkrötenfelsen, nicht über die Schattenwelt erreichbar ist. So reist Link in die Lichtwelt zurück und besteigt dort den Todesberg. Auf der Spitze des Berges findet er drei Pfähle, die er, gegen den Uhrzeigersinn, von rechts unten beginnend in den Boden schlägt.

Link schlägt die Pfähle gegen den Uhrzeigersinn in den Boden.



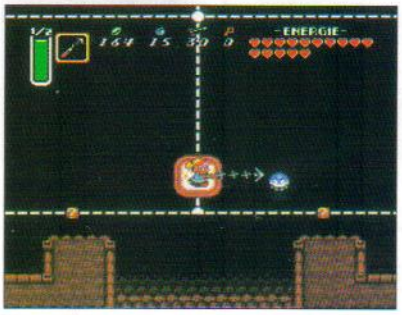
Öffnung des Tores

In der Schattenwelt findet sich Link auf dem sagenumwobenen Schildkrötenfelsen wieder. In diesem Palast muß sich Zelda befinden, eingesperrt in dem letzten, dem siebenten Kristall. Link findet keinen Eingang in den Palast, entdeckt jedoch am Boden vor ihm das Symbol des Erde-Medaillons. Er reißt das Amulett gen Himmel. Die Kräfte entfalten sich, die Erde beginnt zu beben. Den gewaltigen Kräften erliegend, öffnet sich langsam das Maul der Schildkröte, der Eingang. „Zelda," ruft Link, „ich werde Dich befreien." Mittlerweile glaubt er selbst daran, daß er es schaffen kann, nicht nur die Prinzessin sondern auch ganz Hyrule aus den Händen des Bösen zu befreien.

Auf dem Schildkrötenfelsen setzt Link das Erde-Medaillon ein, das den Eingang öffnet.

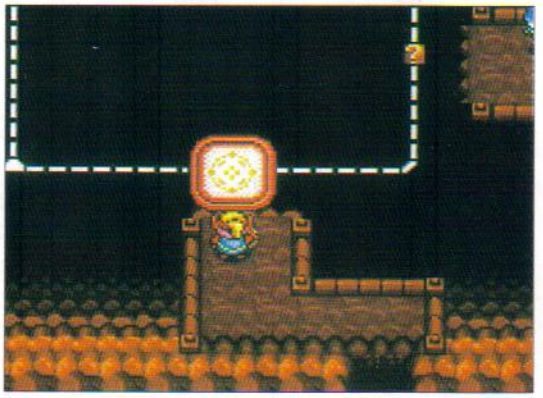
Magie im Dunkel

Ein Telepathiestein ist das erste, was Link sieht, nachdem er das Innere des Schildkrötenfelsens betreten hat. Er erhält eine Warnung, daß es sinnlos sei, den Weg ohne Magietränke fortzusetzen. Link überprüft seinen Vorrat. Alle seine Flaschen sind gefüllt. Er kann also seinen Weg beruhigt fortsetzen. Nach ein paar Schritten scheint der Weg jedoch aufzuhören. Link blickt in einen dunklen Abgrund, dessen Tiefe er nicht zu bestimmen vermag. Einzig ein offensichtlich in der Luft schwebender Draht scheint den Weg ins Innere fortzusetzen. Doch der ist zu schmal, als daß Link auf ihm balancieren könnte. Es muß eine andere Möglichkeit geben. Der junge Krieger probiert seine magischen Gegenstände aus. Ohne Erfolg. Erst als er den Somaria-Stab einsetzt, bildet sich vor ihm eine stabile Plattform auf dem Drahtseil. Link betritt sie und wird von ihr von hinnen getragen... Wenn es schon so anfängt, was mag dann erst im Rest dieses Palastes noch auf ihn zukommen? Link ist auf alles gefaßt.



Der Enterhaken. Eine Waffe, um Gegner aus der Ferne anzugreifen.

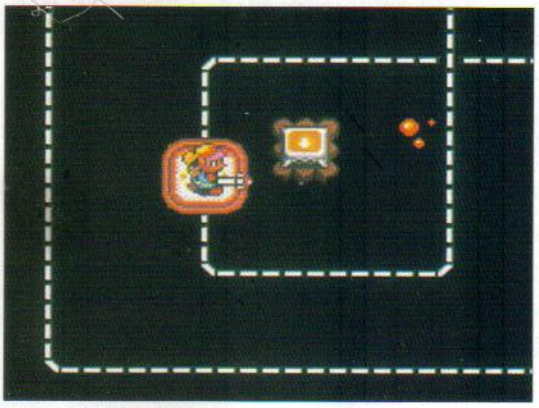
Welches Rätsel verbirgt sich wohl hinter dem schwebenden Draht?



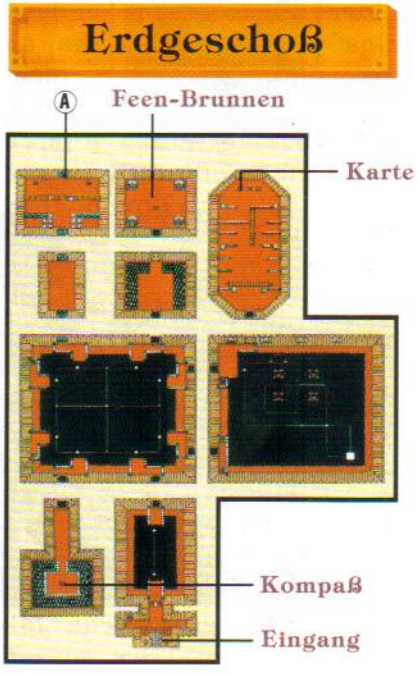
Mit dem Somaria-Stab kann Link Plattformen entstehen lassen, die ihn tragen.

Links glühender Stab

Die Räume mit den Plattform-Transportern entpuppen sich als wahre Labyrinthe. Nicht zuletzt, wegen der Dunkelheit, die in ihnen herrscht. Link erkennt seine Gegner oft sehr spät und die Fackeln sind für ihn nur schwer zu erreichen. In dieser verzweifelten Situation fällt ihm der Feuerstab ein, der die Fackeln in diesen dunklen Räumen auch aus einiger Entfernung anzuzünden vermag. Nachdem Link die beiden Dunkelkammern hinter sich gelassen hat, entdeckt er in benachbarten Räumen einen Kompaß und die Karte des Palastes. Sein Ziel vor Augen schreitet Link von dannen. „Zelda harre aus, ich komme!"



Mit dem Feuerstab kann Link zwei hintereinander gelegene Fackeln auf einmal entzünden.

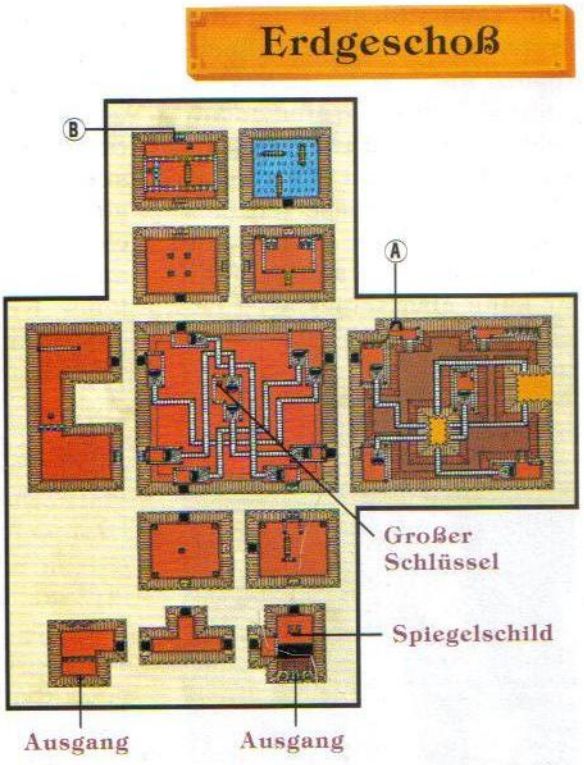


Das Spiegelschild

Je tiefer Link in den Schildkrötenfelsen vorrückt, desto unerträglicher wird die Hitze. Naß und klamm liegt die immer schwerer werdende Kleidung auf seiner Haut. In der Ferne sieht er eine Tür, aus der ein helles Leuchten dringt. Er geht auf das Licht zu und steht in einem riesigen Raum, dessen Boden von glühender Lava bedeckt ist.

Ein Röhrengewirr führt Link zum Großen Schlüssel.

Nur an einzelnen Stellen finden sich steinerne Terrassen und Inseln, die über riesige Metallröhren erreicht werden können. Link wandert von einer Röhre in die andere. Das ganze erinnert ihn an eine alte Sage, die von einem tapferen Streiter berichtet, der ebenfalls durch Röhren wanderte und sich gegen Schildkröten wehren mußte. Nach mehreren Irrwegen findet Link schließlich eine Truhe, die den großen Schlüssel enthält. Er fragt sich, welches Schloß dieser Schlüssel wohl öffnen wird. Einige Räume später wird seine Frage beantwortet. In dem südöstlichsten Zimmer des Erdgeschosses findet Link das legendäre Spiegelschild. Dieses Schild wurde geschaffen, um die Augen des Palastes passieren zu können. Riesige, in die Wände gemauerte Augen, die, sobald sie einen Eindringling sehen, gefährliche Strahlen auf ihn schießen. Das Spiegelschild wehrt diese Strahlen ab. Ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand, denn bislang konnte Link den Strahlen nur durch seine Schnelligkeit entgehen.



Die Augen schießen, sobald sie ihren Gegner sehen.

Spießrutenlauf

Die geheimnisvollen Augen des Palastes machen Link schwer zu schaffen. Sie schießen aus allen Richtungen. Einige der Augen schießen jedoch nur, wenn Link sie anschaut. Geht er rückwärts, mit gezogenem Schwert auf sie zu, reagieren sie nicht. Link wendet diesen Trick an, um eine der Türen passieren zu können. Als er jedoch von der Seite beschossen wird, weiß der Held zunächst keinen Ausweg. Die Strahlen kommen zu schnell, als daß er noch Zeit hätte sein Schild schützend vor sich zu halten.

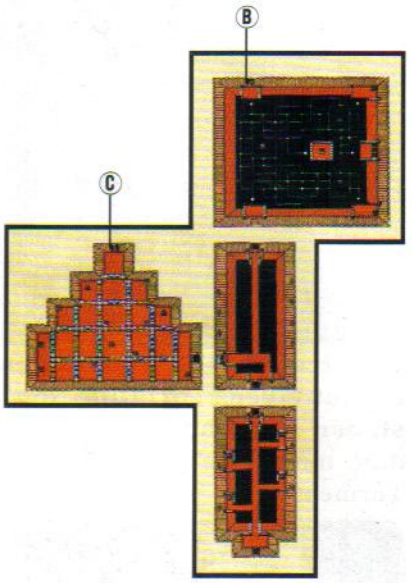
Die Enterhaken – Unverwundbarkeit schützt Link.

Die Augen des Grauens...

...verfolgen Link durch den gesamten Palast. Er hat jedoch zwei Methoden herausgefunden, ihnen zu entgehen. Besitzt er das Spiegelschild und läuft mit gezogenem Schwert an den Augen vorbei, trägt er das Schild automatisch auf der Seite. So werden die Strahlen abgewehrt. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einfach in rasender Geschwindigkeit an den Augen vorbeizulaufen. Die Strahlen werden hinter Link vorbeizischen und ihn nicht treffen. Das ist zwar eine gute Methode, aber sie birgt ein Problem: Link hat keine Zeit, sich umzuschauen. Aber das ist etwas, was der junge Held längst erfahren hat! Niemals nach dem Motto „Augen zu und durch" in den Palästen. Zu viele Geheimnisse würden Link für immer verborgen bleiben.

Dank der Pegasus-Stiefel kann Link im rasenden Tempo an den Augen vorbeirennen.

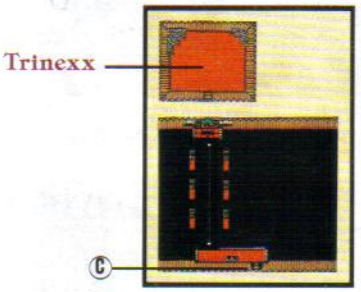
2. Untergeschoß



Trinexx, der Eisigfeurige

Der Hüter des letzten Kristalls ist Trinexx. Er hält Zelda, das siebte der Mädchen gefangen. Er besteht zur Hälfte aus Feuer und zur Hälfte aus Eis. Link sollte den heißen Feuerschädel mit dem Eisstab und den Eisschädel mit dem Feuerstab lähmen und dann mit dem Schwert attackieren. Sind beide bezwungen mutiert Trinexx.

3. Untergeschoß



Trinexx, der Dämon mit den drei Gesichtern, sollte mit seinen eigenen Waffen bekämpft werden, Feuer und Eis.

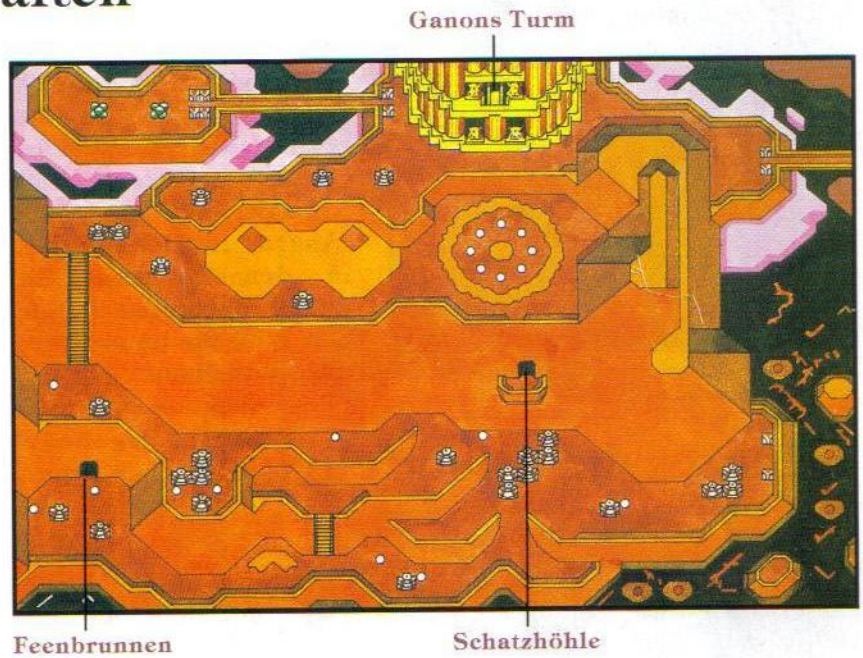
Es ist geschafft, Zelda ist befreit. Link atmet erleichtert auf.

Kapitel 23
Ganons Turm

Mit vereinten Kräften

Nun ist es soweit! Ein langer beschwerlicher Weg liegt hinter Link. Er ist bereit, dem bösartigen Ganon gegenüber zu treten, um ihm das Triforce zu entreißen. Mit Hilfe der sieben Mädchen öffnet er das magische Schloß des Turmes.

Mit vereinten Kräften öffnen die sieben Mädchen und Link das Schloß.



Das Geheimnis des Warpens

Was hatte Link denn erwartet? Selbstverständlich hat Ganon alle Tricks und Fallen in seinen Turm einbauen lassen, die einen Abenteurer wie Link davon abhalten, zu ihm vorzudringen. So kommt Link zum Beispiel in einen Raum, der durch kleine Mauern in verschiedene Bereiche unterteilt ist. Allerdings gibt es verschiedene Warp-Fliesen. „Lohnt es sich, dem Geheimnis des Warpens in diesem Raum auf den Grund zu gehen?", fragt sich Link. Er schaut sich um und entdeckt an der Ostmauer einen Riß in der Wand. Nur mittels Warpen kann er dorthin gelangen. So betritt er die Warp-Fliesen und findet sich in einem anderen Teil des Raums wieder. Und nochmals warpen und schon steht er vor dem Mauerriß. „War ja gar nicht so kompliziert, wie ich dachte," stellt Link fest.

Link ergründet das Geheimnis des Warpens, nur eine von Ganons vielen Fallen.

Die „bodenlose“ Falle

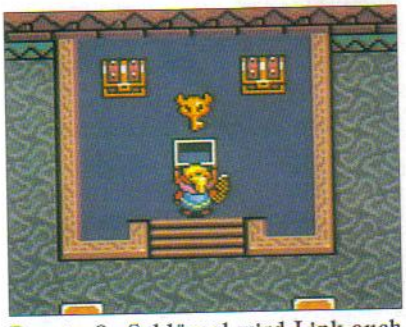
Langsam reifen in Link Gedanken heran, ob er überhaupt der Richtige ist, dem tückischen Ganon Paroli zu bieten. Die Zweifel entstehen, als er eine weitere Falle des Bösewichts entdeckt: Der unsichtbare Boden. Gähnendes Schwarz tut sich vor ihm auf und keine Steintrogfackel in erreichbarer Nähe. Link verscheucht die zweifelnden Gedanken und holt das Luft-Medaillon aus dem Rucksack. Kaum tritt die Wirkung des Medaillons in Kraft schon erkennt Link die unsichtbaren Steine. Schnell läuft er los, denn die Kraft des Medaillons hält nicht ewig an. Link befindet sich gerade in der Mitte des Raums, als sie auch schon nachläßt. Schnell opfert Link nochmals magische Energie und hat wieder Licht.

Link muß erst einmal Licht in diesen Raum bringen, damit der unsichtbare Boden sichtbar wird.

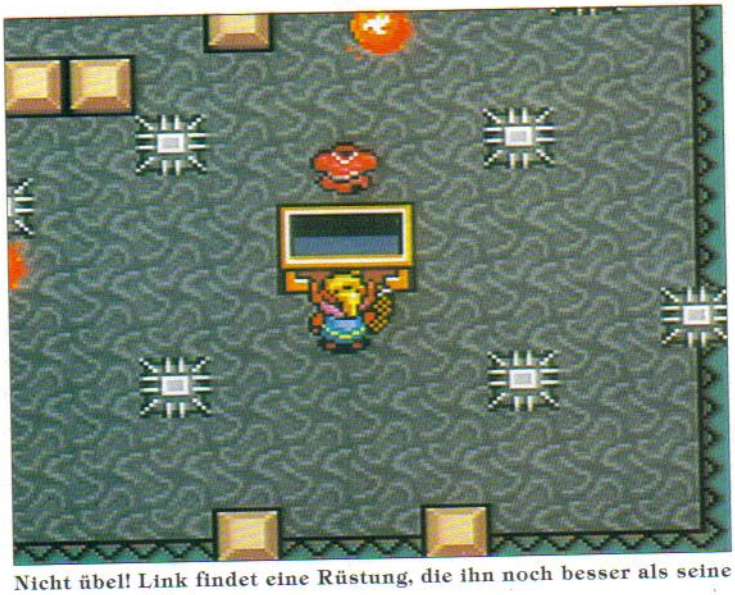
Hilfreiche Schätze

Wie in jedem Palast zuvor, ahnt Link, daß er auch in Ganons Turm nicht ohne großen Schlüssel auskommt. Link macht sich also auf die Suche nach dem besonderen Schlüssel. Link läßt sich durch ein freigesprengtes Loch nach unten fallen und kriegt einen Riesenschrecken: Eine Kompanie Armos Ritter baut sich vor ihm auf. Alte Bekannte für Link, aber noch immer furchteinflößend. Mit Pfeil und Bogen erledigt Link einen nach dem anderen. Kaum sind alle verschwunden, schon öffnen sich die Türen und Link kann sich den ersehnten Schlüssel holen. „Na, dann wollen wir mal sehen, was sich hier in der großen Schatztruhe befindet,“ ruft Link voller Tatendrang. Die Suche lohnt sich, denn er findet eine rote Rüstung, die ihn noch besser als seine bisherige vor Angriffen schützt.

Die Armos Ritter kennt Link nur zu gut von einer früheren Begegnung.



Der große Schlüssel wird Link auch in Ganons Turm weiterbringen.



Nicht übel! Link findet eine Rüstung, die ihn noch besser als seine bisherige schützt.

Unüberbrückbar?

Ein Riß in der Wand? Da kann Link nicht einfach dran vorbeigehen. Aber wie soll er darüber kommen. Er versucht alles: Wirft einen Enterhaken, der aber keinen Halt findet. Benutzt den Somaria-Stab, aber der Energiestein fällt ins Nichts. Wütend rennt Link mit voller Wucht gegen den linken Stein und... hoppla! Link steht vor der rissigen Wand, muß aber erst einmal seine Gedanken zusammen kriegen, um zu kapieren, was passiert ist. Er ist offenbar so stark von dem Stein zurückgeprallt, daß er direkt auf der Plattform gelandet ist. Begeistert sprengt Link die Wand.

Wütend rennt Link gegen den Stein und wird auf die Plattform herübergeschleudert.

Bekannt und doch neu

Etage für Etage kämpft Link sich durch den Turm und trifft immer wieder auf alte Bekannte. Auch die Lanmolas hat Ganon sich zu seinem Schutze in den Turm geholt und extra einen Sandraum für die Würmer bauen lassen. Auch einen Feuerspucker hat er hier fest installiert, was Links Aufgabe nicht leichter macht. Wie man mit den Lanmolas fertig wird, weiß er ja längst, aber nun muß er nicht nur den aufgewirbelten Steinbrocken ausweichen, sondern auch den Feuerbällen. Eine heikle Angelegenheit! Mittlerweile hat Link aber Routine im Bekämpfen von Gefahren aller Art.

Routiniert bereitet Link dem Treiben der Lanmolas schnell ein sandiges Ende.

Es führt kein Weg vorbei!

Ein Rätsel jagt das nächste. Nicht jedes Rätsel ist neu für Link, doch Ganon hat sich noch ein paar besondere Tücken ausgedacht. Link kommt zum Beispiel in einen Raum mit vier Steintrogfackeln. Schnell erkennt er, daß diese vier wohl die Tür am Ende des Raumes öffnen, wenn man sie entzündet. Allerdings ist das leichter gesagt als getan. Da in der Mitte ein Feuerballbalken seine Runden dreht, wird das Fackeln entzünden zum Kunststück. Zunächst räumt Link mal die Hindernisse vor den Fackeln fort. Nun bewegt er sich in Laufrichtung des Feuerbalkens in der Mitte von Fackel zu Fackel und zündet sie mit dem Feuerstab an. Jetzt schnell zur Tür hinten gelaufen, denn sonst erlischt die erste Fackel schon wieder und die Tür klappt zu. Völlig außer Atem und erst nach dem dritten Versuch kann Link den nächsten Raum betreten. Am liebsten würde er jetzt einen langen erholsamen Urlaub machen. Aber ganz Hyrule zählt auf Link und was ein wahrer Held werden will, denkt nicht an Urlaub. Vorläufig!

In Ganons Turm wird das Anzünden der Steintrogfackeln zum temporeichen Kunststück.

Die Rückkehr Moldorms

Schon einmal gab es dieses Duell: Energiewurm gegen den legendären Helden. Damals ging es gut aus – für den Helden. Doch wie wird diese Begegnung ein zweites Mal enden? Noch etwas unschlüssig steht Link auf der erhöhten Plattform und kann sich einfach nicht überwinden, zu Moldorm herunterzuspringen. Aber gibt es eine Alternative? „Nein", vertreibt Link die Zweifel und stürzt sich in den Kampf. Überrascht muß er feststellen, daß die neuerliche Begegnung viel glimpflicher verläuft als die erste. Welch Wunder, denn Link hat nicht nur im Laufe seines Abenteuers eine viel stärkere Ausrüstung zusammentragen können, sondern auch Kampferfahrung gesammelt. Ein ums andere Mal trifft er Moldorm an seiner Schwachstelle, dem Schwanz. Nur ein Problem gibt es: Link muß versuchen, nicht herunterzufallen.

Da jubiliert der Energiewurm: Er hat Link herunterwerfen können.

Mit stärkerer Ausrüstung wird das zweite Duell mit Moldorm viel einfacher.

Agahnim hoch drei

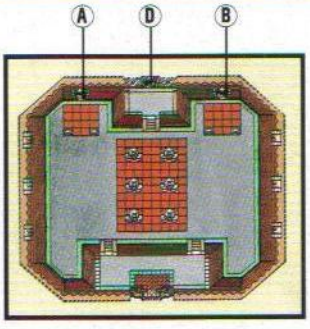
Schon nach dem ersten Kampf mit Agahnim hatte Link so ein komisches Gefühl in der Magengegend gehabt. „Habe ich Agahnim wirklich die Magie ausgetrieben?" Jetzt weiß er es genau: Böse Zauberer leben eben länger! Und hier ist er wieder – stärker als je zuvor! Mittlerweile hat er wohl in seinem Zauberbuch nachgeschlagen und sich den Spruch für Verdreifachung herausgesucht. Auf alle Fälle sieht sich Link gleich drei Agahnims gegenüber, allerdings nur einer ist der Richtige, die anderen optische Täuschungen. Doch auch die Täuschungen greifen Link mit magischer Strahlenkraft an. Da wird es schwer, einen sicheren Standort zu finden, um in Ruhe die Strahlen mit Schmetterlingsnetz oder Schwert zurückzuschleudern. Ein Duell, wie es selbst Link noch nicht erlebt hat, nimmt seinen aufregenden Verlauf. Von Zeit zu Zeit zeigt selbst Agahnim Hochachtung vor dem Durchhaltevermögen des jungen Helden! Ein atemberaubendes Duell, das seinesgleichen sucht.

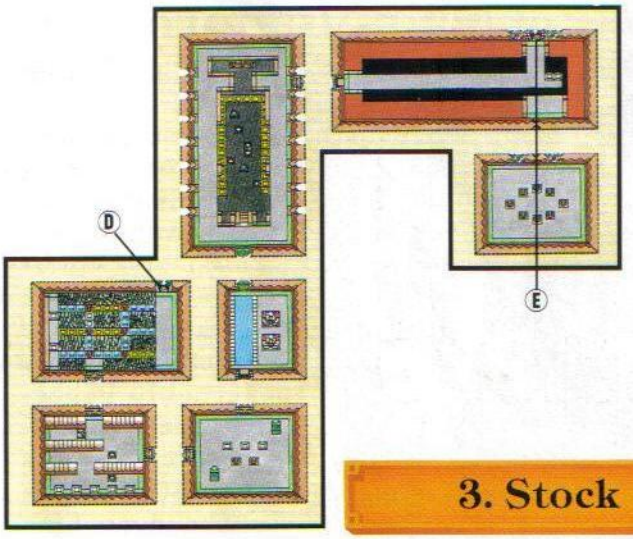
Ein Wiedersehen mit Agahnim. Auch er ist etwas überrascht.

Das Mosaik vor dieser Tür verheißt nichts Gutes.

Welcher ist der echte Agahnim, dem Link seinen Zauber zurückschleudern muß?

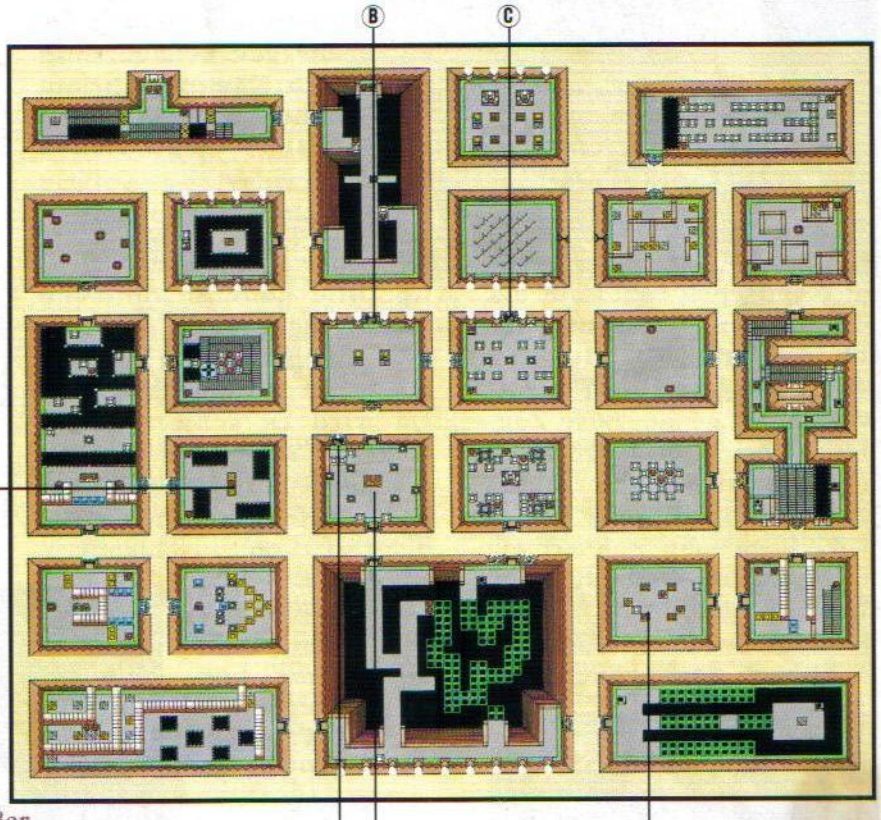
2. Stock

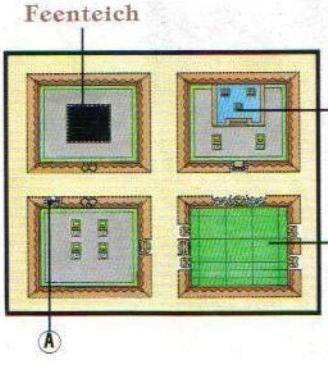




3. Stock

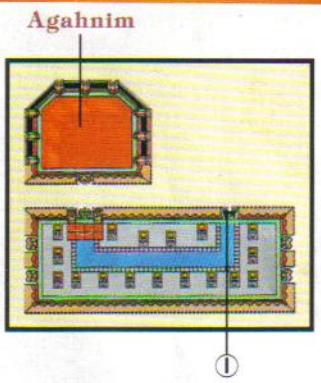
1. Stock



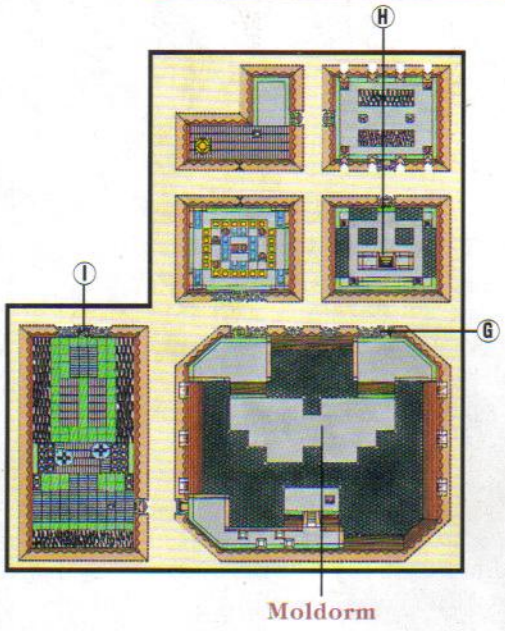


1. Untergeschoß

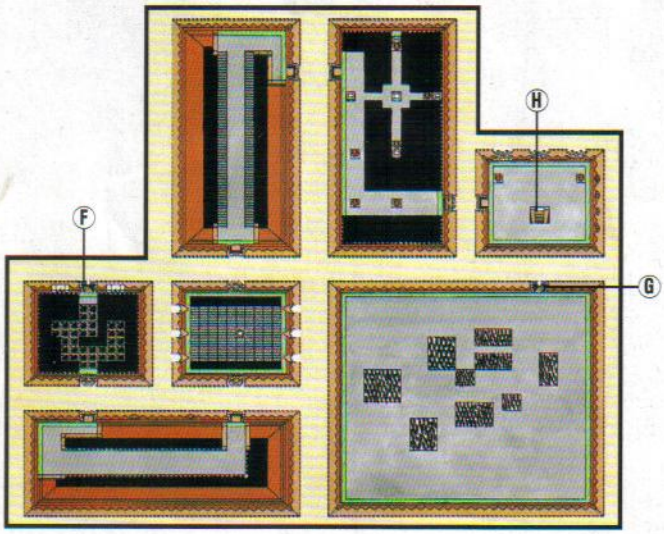
7. Stock



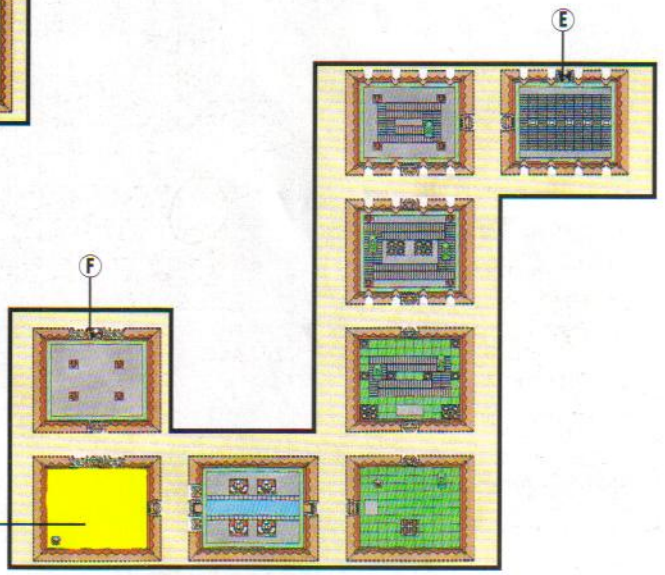
6. Stock



5. Stock



4. Stock

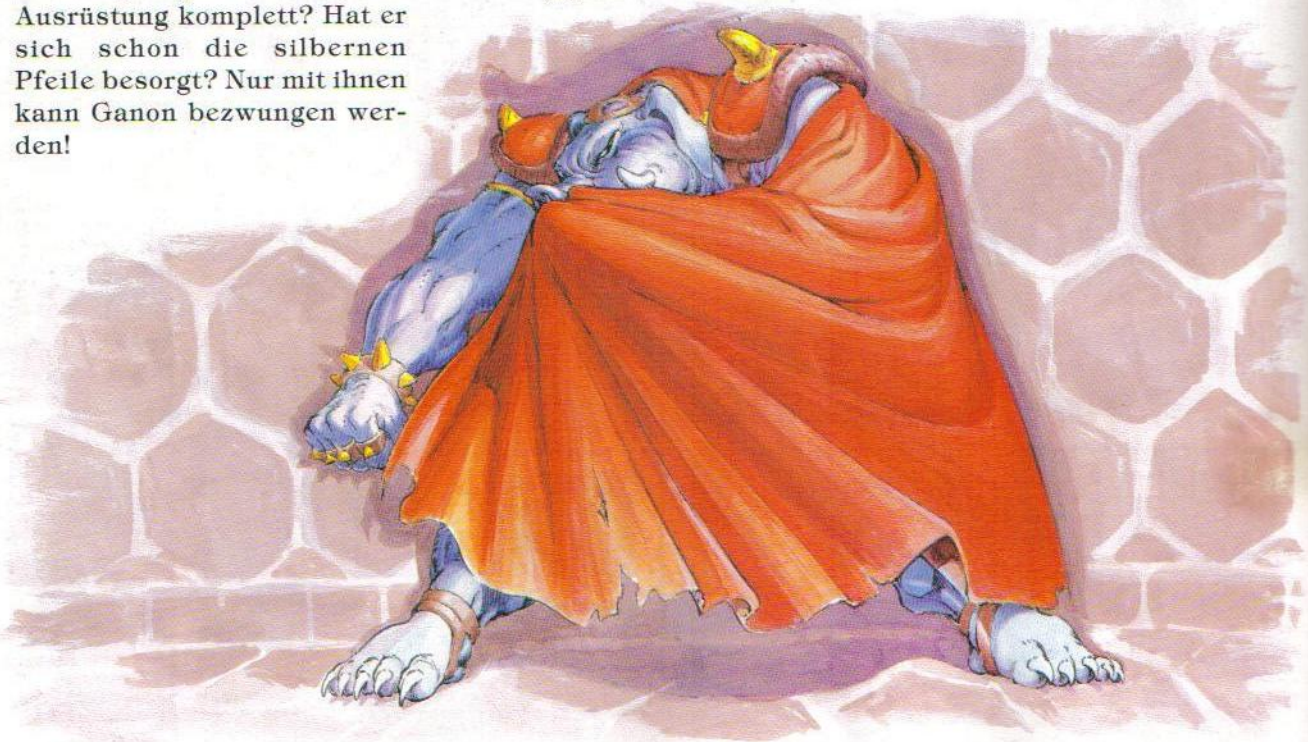


Kapitel 24
Das Ende?

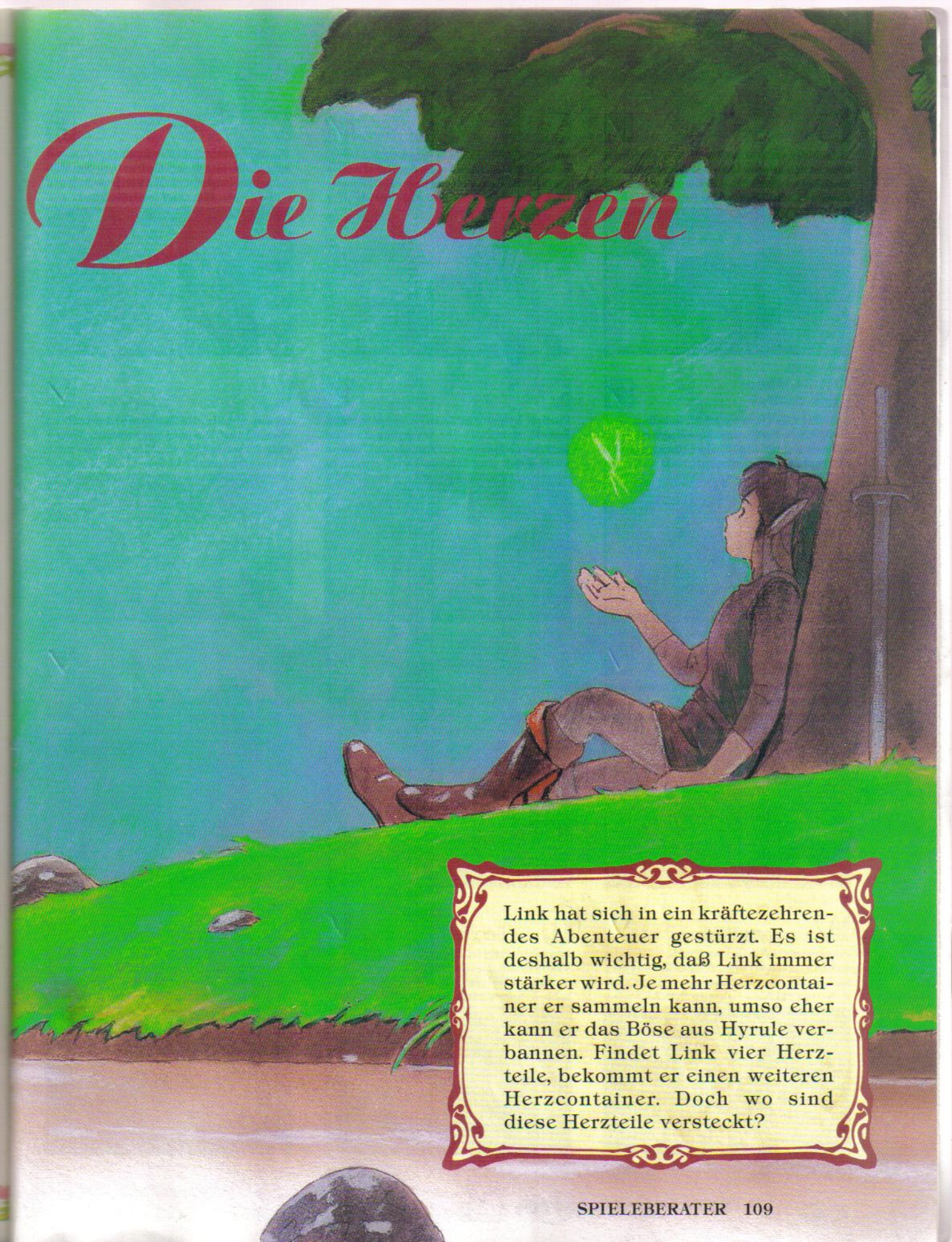
Das Ungewisse

Kurz bevor Link Agahnim endgültig den Rest geben konnte, verwandelte der sich in eine Fledermaus und flog davon. Link, ohne daß er es wollte, findet sich wieder einmal auf der Spitze der Schattenwelt-Pyramide wieder. Doch dieses Mal befindet sich oben im Dach ein Loch in Form einer Fledermaus. Dahin ist Agahnim also verschwunden, geflohen zu seinem Herrn und Meister Ganon. Noch zögert Link. Soll er ohne an die Konsequenzen zu denken, ins Ungewisse hineinspringen? Ist seine Ausrüstung komplett? Hat er sich schon die silbernen Pfeile besorgt? Nur mit ihnen kann Ganon bezwungen werden!

Link braucht sich nur durch das Loch fallen lassen und steht Ganon gegenüber. Ist er bereit?



Die Herzen



Link hat sich in ein kräftezehrendes Abenteuer gestürzt. Es ist deshalb wichtig, daß Link immer stärker wird. Je mehr Herzcontainer er sammeln kann, umso eher kann er das Böse aus Hyrule verbannen. Findet Link vier Herzteile, bekommt er einen weiteren Herzcontainer. Doch wo sind diese Herzteile versteckt?

1. Verlorene Wälder

Neun Büsche wachsen im Wald in einem Quadrat. Unter dem mittleren verbirgt sich eine Höhle, in die sich Link hineinfallen läßt.

2. Blinds Versteck

In dem fast zugewachsenen Haus in Kakariko befindet sich im Keller eine brüchige Mauer. Link legt eine Bombe und findet eine Truhe mit Herzteil.

3. Höhle im Dorf

Mutig springt Link von oben in einen Brunnen im Dorf Kakariko. In der darunterliegenden Höhle haben gute Geister ein Herzteil versteckt.

4. 15-Sekunden-Spiel

Schafft Link es, in 15 Sekunden das Labyrinth im Süden von Kakariko zu durchlaufen, winkt als Hauptgewinn ein weiteres Herzteil.

5. Sumpfruine

Flutet Link die Gänge der Sumpfruine, trocknet der Sumpfsee draußen aus. Beinahe trockenen Fußes kann Link das Herzteil einsammeln.

6. Nordosten der Wüste

In der Höhle, in der auch ein weiser Mann Link Ratschläge erteilt, gibt es eine brüchige Wand. Mit einer Bombe gelangt Link in einen Geheimraum.

7. Westlich der Kathedrale

Ein Steinhaufen liegt neben der Kathedrale. Link rempelt sie kräftig an und legt den Eingang zu einer Herzteil-Höhle frei.

8. Südwesten der Wüste

Link muß zunächst in den Wüstenpalast, um auf die Anhöhe im Westen der Wüste zu kommen. Nun nach Süden gehen und dort das Herzteil aufheben.

9. Nahe Zoras Wasserfall

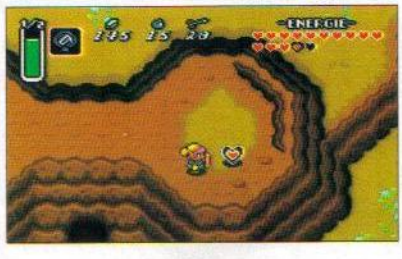
Wenn Link die Schwimmflossen hat, schwimmt er erst nach Süden, dann vor dem zweiten Wasserfall nach Westen und dann den Grasweg entlang.

10. Todesberg-Höhle

Gleich unter dem Brillenfelsen läßt Link sich auf einen Felsvorsprung fallen. In die Höhle reingehen, im 2. Stock findet Link das Ersehnte.

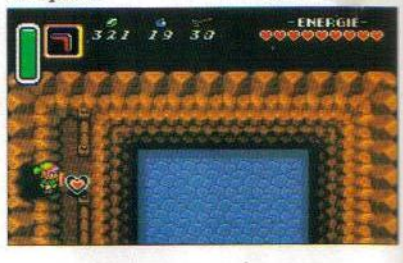
11. Auf Brillenfelsen

Link gelangt durch den magischen Teleporter in die Schattenwelt, um auf den Brillenfelsen heraufzukommen. Oben wartet rechts ein Herzteil.



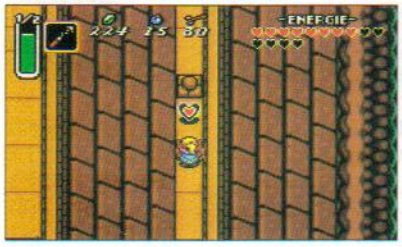
12. Merkwürdiger Baum

Der Baum offenbart sein Geheimnis, nachdem Agahnim aus dem Burgturm vertrieben wurde. Baum einfach anrempeln.



13. Auf der Pyramide

Wenn Link die Pyramide hinabsteigt, springt er da, wo eine Mauerlücke ist herunter, geht nach rechts, um sich das Herzteil dort zu holen.

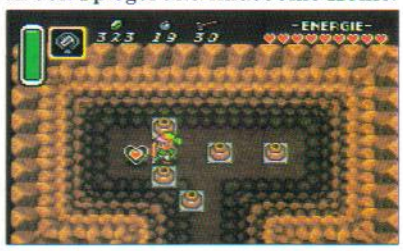


14. Steinkreis

Nahe des Eispalastes entdeckt Link einen Kreis aus Steinen. Er stellt sich mitten rein, benutzt den Spiegel und gelangt so auf eine Insel im Hylia See.

15. Unheimlicher Wald

Südlich des Waldes, wo der Flötenjunge ist, sieht Link einen Kreis aus Büschen. Er stellt sich hinein, schaut in den Spiegel und findet eine Höhle.



16. Schatzgarten

Link darf alles behalten, was er im Schatzgarten im Süden des Dorfes der Verdammten findet – auch das Herzteil. Die Suche lohnt sich.

17. Beim Friedhof

Nördlich vom Friedhof in der Schattenwelt klettert Link eine Leiter hoch. Auf dem Vorsprung schaut er in den Spiegel und findet eine Höhle.

18. Truhenspiel

Im Dorf der Verdammten gerät Link in eine Spielhölle, in der man Kisten öffnen muß. In einer Kiste befindet sich der Hauptgewinn: Ein Herzteil.

19. Für Cape-Träger

Ein Schild vor der Höhle erklärt, daß nur Träger des magischen Capes ein Herzteil erhalten. Link findet das Besagte im 2. Stock der Höhle.

20. Holzpflock-Garten

22 Holzpflöcke muß Link vor der Schmied-Ruine in der Schattenwelt einschlagen und ein Baumstumpf gibt den Eingang zu einer Höhle frei.

21. Im Wüstensee

Den westlichsten Eingang zum Wüstensee-Palast betritt Link und geht die Treppen runter. Geschickt verschiebt er die Steine.

22. Nordosten Wüstensee

Im äußersten Nordosten des Wüstensees schaut Link in den Spiegel und findet eine Höhle. Er räumt den blockierenden Stein fort.

23. Unsichtbare Brücke

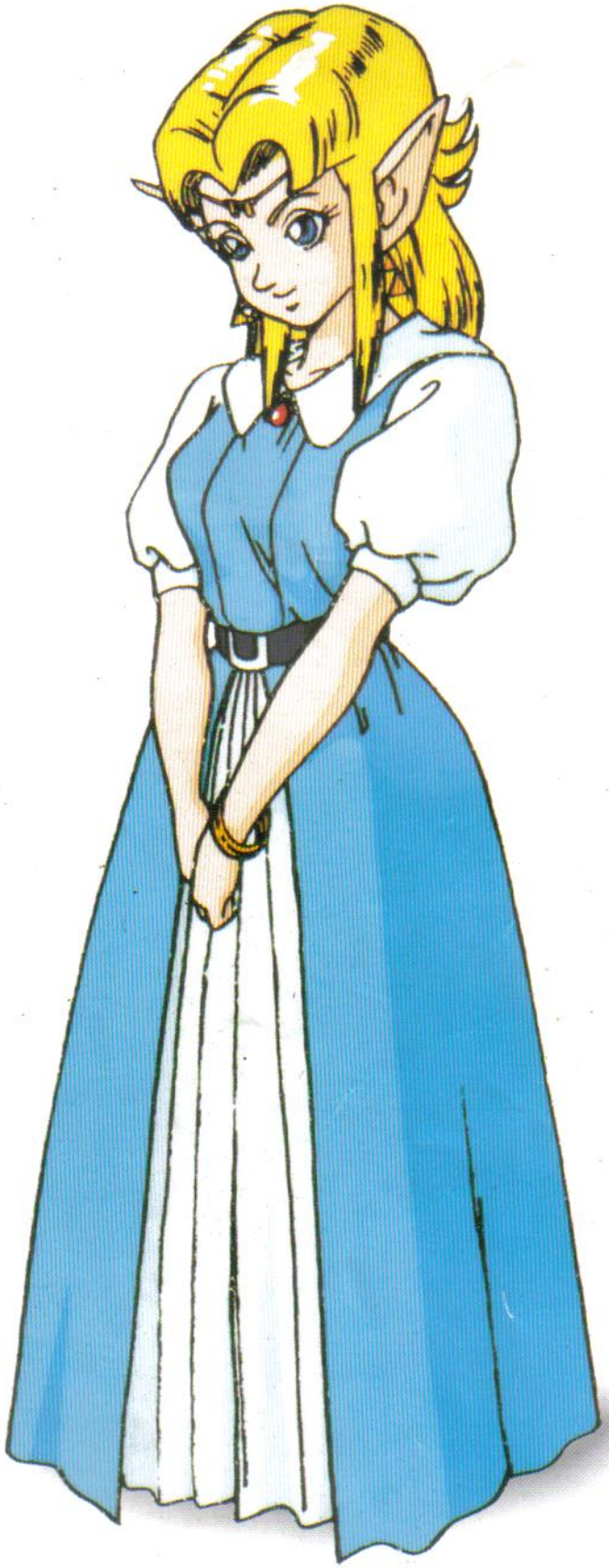
Westlich vom Schildkrötenfelsen unter einem Stein befindet sich ein Höhleneingang. Vorsichtig überquert Link drinnen die unsichtbare Brücke.

24. Schildkrötenfelsen

Bevor Link den Schildkrötenfelsen auf dem Mauervorsprung wieder betritt, schaut er vor der Tür in den Spiegel und gelangt so in eine Höhle.

Stichwortverzeichnis

Agahnim 55f, 105
Aginah 42
Amulett 16, 36f, 38, 45
Armos Ritter 38, 103
Arrghus 73
Blaue Rüstung 11
Blaues Elixier 15
Blind, der Dieb 80f
Bomben 12
Bombenshop 96
Brillenfelsen 50
Brunnen der Freude 47
Buch Mudora 14, 41f, 54, 68
Bumerang 12, 29f, 51, 64
Burg von Hyrule 27f, 56f
Burgturm 56f
Byrna-Stab 15, 87
Dämonenstatue 80
Dorf der Verdammten 74, 80
Dorf Kakariko 32f, 41, 67, 74
Eispalast 88f
Eisstab 13, 41, 101
Enterhaken 12, 71f, 74, 76, 99
Erde-Medaillon 13, 61f, 98
Feen 16, 34, 39, 43, 47, 52, 61, 88, 93, 97
Feuer-Medaillon 13, 68, 103
Feuerstab 13, 78, 91, 99, 101
Flaschen 14, 33f, 48, 86
Flöte 14, 66, 92
Friedhof 84
Ganon 108
Ganons Turm 102f
Goldene Biene 16, 40, 53
Gold-Schwert 10, 97
Großer Schlüssel 16
Grüne Rüstung 11
Grünes Elixier 15
Hammer 14, 64
Helmasaur King 65
Heras Turm 48, 50f
Herzcontainer 16, 109f
Herzteil 16, 109f
Hylia See 40, 47
Karte 16, 17f, 35
Katakomben 30
Kathedrale 32, 84
Kholdstare 91
Kiki, der Affe 63
Kompaß 16
Komischer Kauz 42, 86
Krämerladen 76
Krafthandschuh 11, 42
Kristalle 61
Kristallschalter 51
Krüge 30, 53
Lampe 14, 26, 48
Lanmolas 45, 104
Luft-Medaillon 13, 55, 93
Magie-Shop 46
Magische Energie 15, 88
Magischer Bumerang 12
Master-Schwert 10, 35, 38, 54
Moldorm 53, 105
Mondperle 11, 50f, 60, 81
Mothula 78
Ostpalast 35f
Pegasus-Stiefel 11, 40
Pfeil & Bogen 12, 37, 51, 94, 103
Pilz 13, 46
Pyramide 60, 96, 108
Rote Rüstung 11, 103
Rotes Elixier 15
Rotes Schild 10
Sahasrahla 32f, 36, 40
Schaufel 14
Schattenpalast 61f
Schattenwelt 60f
Schild 10, 28
Schildkrötenfelsen 97f
Schmetterlingsnetz 14, 34, 43, 58, 105
Schmiede 68, 85
Schwert 10, 28
Silberpfeile 12, 97, 108
Silber-Schwert 10, 85
Skelettwald 76
Skelettwaldpalast 77f
Somaria-Stab 15, 90, 94f, 99
Spiegel 15, 49f, 60
Spiegel-Schild 10, 100
Steintrogfackeln 44
Sternenschalter 51, 53, 77
Sumpfpalast 67f, 70f
Superbombe 12, 96
Telepathiestein 57, 70, 99
Teleporter 49f, 76, 89, 92
Titanenhandschuh 11, 82
Trinexx 101
Truhe, anhängliche 86
Verlorene Wälder 54, 76
Vitreous 94
Wahrsager 35, 76
Warp-Fliesen 102
Wetterhahn 33, 67
Wüste 42f
Wüstenpalast 43
Wüstensee 92f
Wüstenseepalast 93f
Zauberpulver 13, 69, 89
Zauberumhang 15, 84
Zoras Schwimmflossen 11, 46
Zoras Wasserfall 46



0 045496 690427